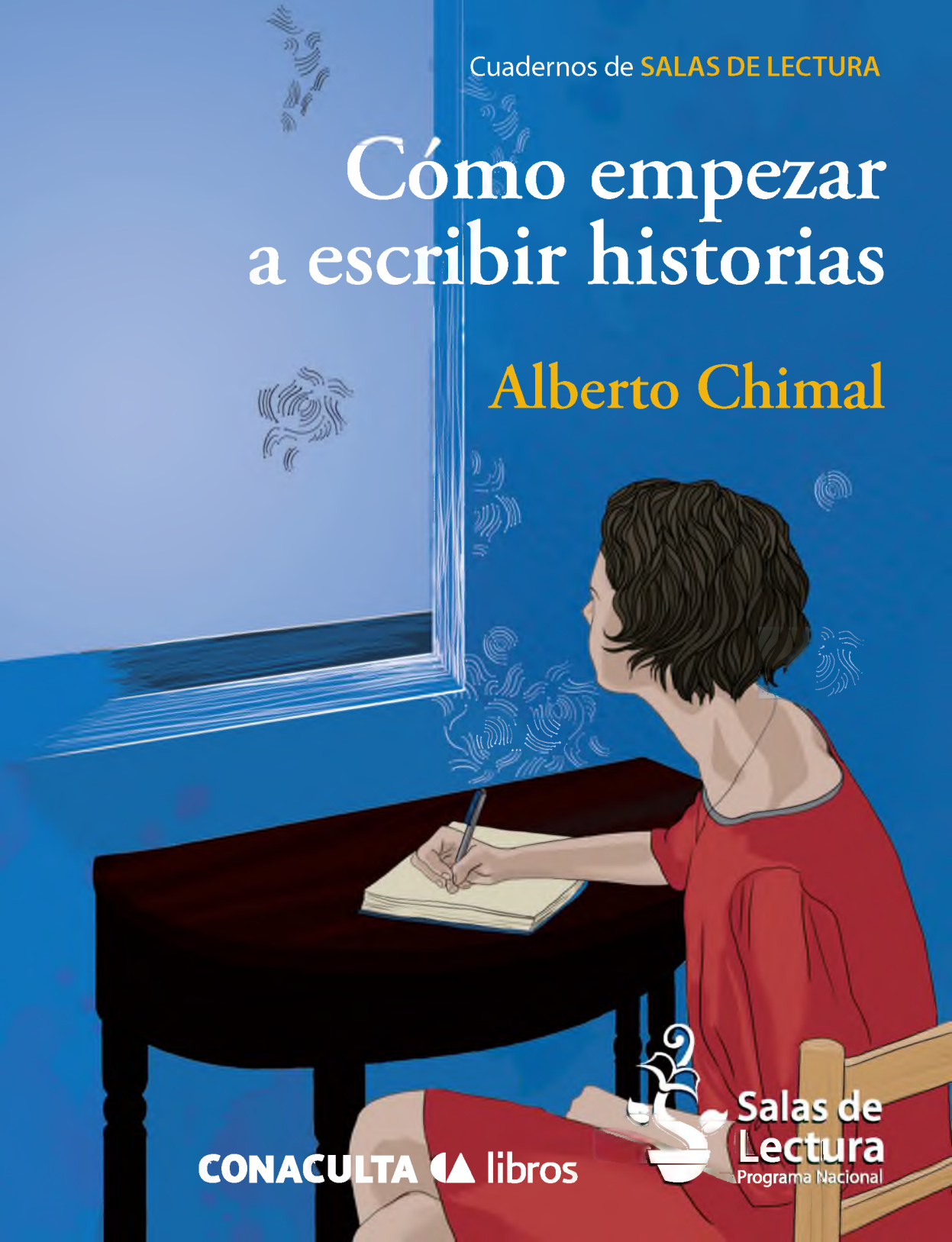
Cuadernos de SALAS DE LECTURA

Cómo empezar a escribir historias

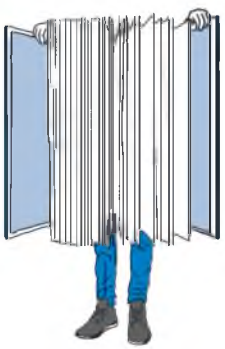
Alberto Chimal



CONACULTA libros

Salas de Lectura
Programa Nacional

Cuadernos de
SALAS DE LECTURA



Cómo empezar a escribir historias

Alberto Chimal

Índice

9 Introducción

11 **Primera parte**
El acto de contar
12 Ejercicios fundamentales
15 El acto de contar
16 Los orígenes
18 Los géneros
20 Forma: los elementos de las historias
- La trama
- La estructura

37 El mundo narrado: espacio e imaginación
- El tiempo
- Los personajes
- Jerarquía de los personajes
- El conflicto
- ¿Qué hacer con todo esto?

63 **Segunda parte**
El acto de escribir
64 El trabajo de taller
67 Ejercicios en equipo
- Ejercicios de personajes
- Ejercicios de espacio, tiempo y sinopsis
- Ejercicios de historias completas
- Ejercicios libres

85 **Apéndices**
- Para saber más
- Dos herramientas para crear personajes

Introducción

Muchas personas llegan, en algún momento de sus vidas, al deseo de escribir literatura: a utilizar la escritura para manifestar sus pensamientos, reflexionar, contar historias, etcétera.

Si usted está en esa situación, este libro puede servirle, pues trata del acto de contar por escrito: de crear narraciones –es decir, historias, como las de cuentos, relatos, novelas o minificciones– que luego puedan ser leídas y disfrutadas por otros. La tarea tiene sus dificultades pero también sus grandes recompensas: las páginas que siguen pueden ser una guía para dar los primeros pasos por ese camino.

Primero, este libro contiene una breve serie de ejercicios fundamentales que pueden servir a personas que nunca antes hayan escrito. Después viene una sección "teórica" sobre el escribir y el origen de las historias, que incluye algunos conceptos útiles. Por último, viene el grueso de la parte "práctica": una serie más extensa de ideas y ejercicios pensados para cualquier persona interesada en escribir sus historias, sin importar si ya lo ha hecho o no. Se puede seguir el libro entero de corrido, o bien tomarlo y dejarlo según el gusto y el tiempo disponibles, o bien solamente abrirlo para utilizar algún ejercicio o referencia en concreto. El Apéndice I ("Para saber más") contiene una lista de obras que pueden resultar útiles a quien desee profundizar aún más en la escritura.

Para usar este libro tampoco importa lo mucho o lo poco que se haya leído, pero siempre será mejor acompañar la escritura de la lectura, y sobre todo de la lectura placentera, reveladora y libre que es la mejor de todas.

A.C.
México, 2012

Primera parte
El acto de contar

Ejercicios fundamentales

Antes de empezar con las cuestiones teóricas –ideas y conceptos que pueden ser útiles para comprender qué sucede cuando se cuenta y se lee una historia–, es conveniente simplemente empezar a contar: ver "qué se siente", en qué consiste la experiencia.

Una persona que no haya escrito jamás, que no haya tenido aún esa experiencia, puede comenzar aquí mismo. Los que vienen a continuación son ocho ejercicios básicos que se pueden realizar con rapidez y sin ninguna restricción, en papel o en cualquier otro medio del que se disponga. Es recomendable intentarlos antes de seguir adelante.

Ejercicios posteriores en este libro (los de la segunda parte, "El acto de escribir") están pensados para discutirse y analizarse. Estos no: no se requiere ningún tipo de evaluación. Basta fijarse en las sugerencias que se ofrecen junto con las instrucciones: su objetivo es que quien empieza a escribir se haga consciente de varios elementos importantes del proceso de contar, que usamos incluso en nuestra vida cotidiana aunque no necesariamente pensemos en ellos.

1. Recordar un suceso importante o interesante de la última semana y contarlo: escribir simple y brevemente qué sucedió, en primera persona ("yo hice", "yo dije", etcétera). Hecho el ejercicio, observar que lo escrito muestre casi con seguridad algo que cambió, aunque sea pequeño, en la existencia de quien vivió el hecho.
2. Pedir a otra persona que cuente un suceso importante o interesante. Luego, escribirlo en tercera persona ("ella hizo", "él dijo", etcétera). Observar que éste es otro modo fundamental de contar: no lo que uno mismo hizo, vivió o presenció, sino las experiencias de otros.
3. Escribir una nueva versión del ejercicio anterior, cambiando de tercera persona a primera persona: contar exactamente los mismos hechos pero modificando la redacción (en vez de "él hizo", "yo hice", por ejemplo). El resultado será un escrito donde alguien que

no es quien escribe parece contar su propia historia: un cambio de perspectiva (de punto de vista) de la historia contada previamente.

4. Encontrar una noticia interesante en el periódico, relacionada con personas que no se conozcan. Luego, escribir una versión del suceso desde el punto de vista de alguna de esas personas (en lugar de la narración más impersonal que suelen tener las notas periodísticas). ¿Cómo experimentó un robo la víctima del mismo? ¿Qué pensaba una estrella que llegó al estreno de su película? Casi con seguridad será necesario imaginar más de lo que la noticia dice: detalles de la acción, del lugar, de los pensamientos. Éste es un paso importante, pues lleva a la creación de personajes.
5. Ver una película y hacer un resumen o sinopsis de la misma, es decir, escribir todos los hechos relevantes que suceden en la historia, desde el principio hasta el final. Un resumen puede ser mucho más breve que la historia de la que parte y a la vez dar una idea general de la totalidad de ella. (A veces, la palabra sinopsis se emplea para referirse a los resúmenes cortados que se encuentran en cajas de películas o en notas de espectáculos, que no cuentan el final de las historias; en este caso, es necesario llegar hasta el final para ver esa totalidad.)
6. Escribir en tercera o en primera persona un sueño que se haya tenido. Mientras más extraño sea el sueño, mejor. No se trata de interpretarlo: simplemente hay que relatar los sucesos raros, y a veces imposibles, que se pueden experimentar cuando se sueña. Éste es otro paso importante: sirve para empezar a contar cosas que no sucedieron, es decir, a escribir ficción.
7. Imaginar a una persona con algún rasgo de carácter distinto del propio: si se es tímido, imaginar a alguien extrovertido, por ejemplo; si se es impulsivo, imaginar a alguien que piensa mucho antes de actuar, o cualquier otra alternativa semejante. Luego, recordando el primer ejercicio, imaginar qué habría sucedido si el hecho que se contó en ese ejercicio le hubiera pasado a esa persona (o más bien, a ese personaje: a ese individuo inventado). ¿Todo habría sido igual, algo habría

cambiado, la conclusión hubiera sido la misma? Por último, escribir una nueva versión del primer ejercicio, en primera o tercera persona, en la que el personaje inventado sea quien vive los hechos.

8. Imaginar otra cosa interesante que pudiera haberle pasado al personaje inventado en el ejercicio anterior y escribirla como una nueva historia. Esto ya es invención pura, como la de la mayoría de las historias que encontraremos (y que tal vez haremos) en la literatura.

El acto de contar

No es difícil ver que contar historias es algo que hacemos naturalmente todos los días: cuando hablamos de cómo nos ha ido en las últimas horas, cuando recordamos una noticia, cuando intentamos explicarnos las causas o los efectos de tal o cual suceso, etcétera.

Puede que utilicemos palabras distintas de contar: están *narrar* y *relatar*, por ejemplo, y podemos llegar incluso a algunas muy elegantes y poco usadas, como *historiar.* Pero siempre nos referimos a lo mismo: a la actividad de, simplemente, *decir cómo va cambiando una situación determinada*: qué cosas suceden a lo largo de cierto tiempo en un entorno dado.

Una frase tan sencilla como:

Un hombre abrió la puerta y entró...

es ya una pequeña historia. Alguien (un hombre) estaba ante una puerta cerrada. Al abrirla, la puerta dejó de estar cerrada: hubo un cambio mínimo en el mundo, tras el cual hubo otro más: un hombre cruzó el umbral y entró en otro lugar, distinto de aquel en el que estaba: cambió de sitio. No sabemos absolutamente nada más: quién entró, adónde, por qué, cuándo, pero no importa: con que ocurra una modificación en el entorno del mundo del que se nos habla, ya estamos en el ámbito de las historias.

Desde luego, las historias que nos contamos cotidianamente suelen ser más complejas que esa frase tan sencilla, y también suelen serlo aquellas que consideramos parte de la literatura: del arte que utiliza el lenguaje.

Pero todas tienen el mismo origen: están hechas de signos escritos en un papel –o en una pantalla, como sucede cada vez con más frecuencia en la época actual– y a la hora de relatarnos lo que va sucediendo en este mundo, o en cualquier otro, nos van mostrando una o muchas experiencias humanas, que podemos reconocer en las palabras y luego, tal vez, hasta en nuestra propia vida.

Los orígenes

El término *literatura* es más extraño de lo que parece. Proviene de la palabra latina *litterae*, que significa *letras,* y si pensamos en ese origen nos podría parecer que usamos el lenguaje para expresarnos desde el momento mismo de la invención de la escritura, que tuvo lugar en algún momento del periodo Neolítico, hace casi diez mil años.

Pero no: en realidad no es así. De hecho, tenemos literatura desde *antes* de que existiera la escritura: desde el pasado más remoto de la humanidad, antes de todo registro, cuando teníamos únicamente la palabra hablada para comunicar lo que nos sucedía y la memoria para almacenarlo y preservarlo. Desde entonces nos estamos inventando y contando historias.

¿Cómo lo sabemos? Aunque no haya registros precisos, con nombres y fechas, de ese tiempo sí nos quedan incontables evidencias, y entre ellas, justamente, están todas las historias orales que llegan a nuestra época desde entonces: todas las que ahora llamamos historias populares, relatos folclóricos, leyendas o cuentos de hadas. Entre ellas hay narraciones breves como "Caperucita Roja" o "Cenicienta", las historias árabes de *Las mil y una noches* o las mexicanas del Tío Coyote y el Tío Conejo, así como otras más extensas: por ejemplo, poemas épicos como la *Ilíada* o el *Mahabharata*, o bien historias del origen del mundo como el *Popol Vuh*, son narraciones que se contaron durante siglos –¡y a veces durante miles de años!– antes de que hubiera modo de ponerlas por escrito.

En ese momento, cuando se inventó la escritura, la humanidad tuvo a su disposición una herramienta valiosísima que le sirvió como una extensión de su propia memoria, y además de transcribir todos sus conocimientos, sus hechos históricos y los sucesos incontables de su vida cotidiana, todos los pueblos y culturas del mundo comenzaron también a plasmar sus historias, sus cantos, sus reflexiones sobre lo habitual y lo trascendente.

Ahora, esos usos del lenguaje están tan fuertemente ligados a la escritura que el nombre mismo que les damos (la palabra *literatura*) los enlaza con ella.

Pero aun si volviéramos a los tiempos previos a la escritura –si ese imposible pudiera suceder– de todas formas seguiríamos necesitando el lenguaje para entendernos y explicarnos. Seguiríamos creando literatura, aunque le diéramos otro nombre: seguiría habiendo *narradores*, es decir, contadores de historias, y seguiría existiendo la *narrativa*: el conjunto de las historias.

Los géneros

A continuación utilizaremos varias historias como ejemplos. Todas tienen en común que podemos llamarlas *cuentos*. A veces se tiene la idea de que el cuento es una historia para niños, pero esto no es necesariamente cierto: la característica esencial del cuento, de hecho, es la brevedad. El cuento sería simplemente un tipo particular de narración que (como se dice en escuelas y textos especializados) se caracteriza por su brevedad, por tener pocos personajes y por tratar un solo asunto o anécdota.

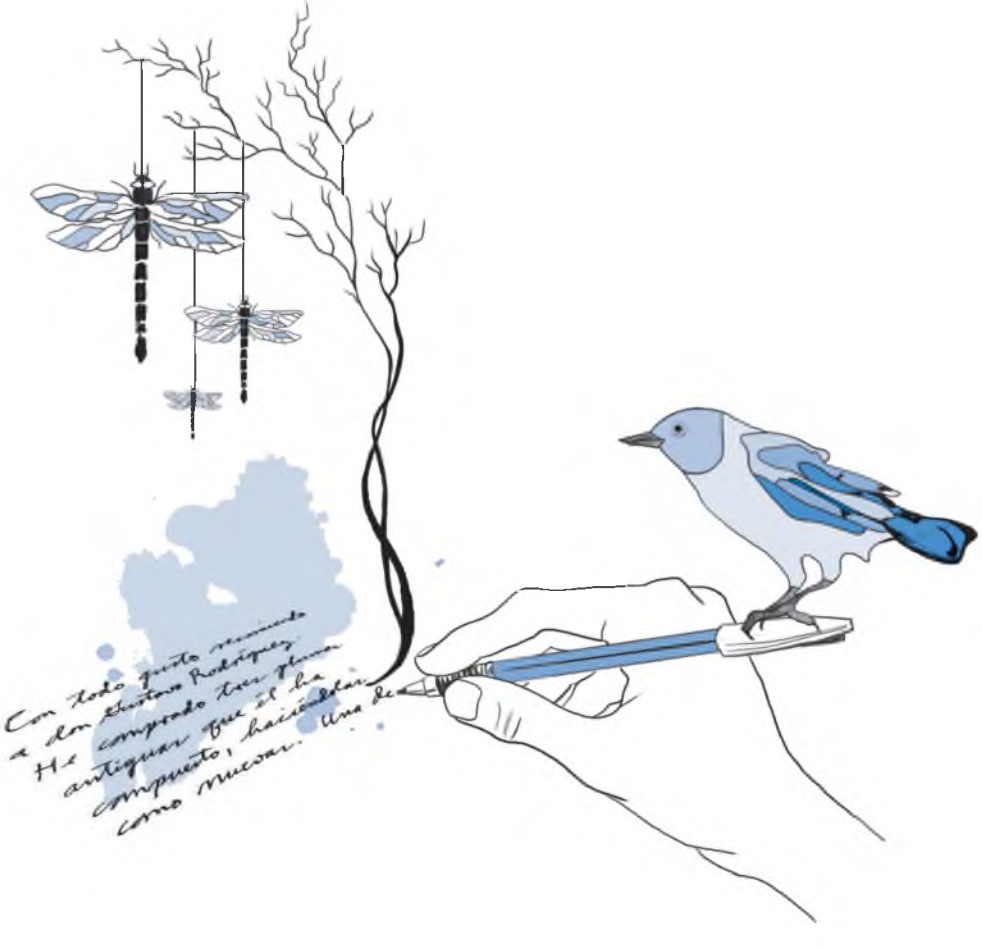
El cuento es un *género* narrativo particular: un tipo de historia que se define a partir de sus características. Por ejemplo, suele ser fácil diferenciar un cuento de una *novela*, que por lo general se reconoce por ser de larga extensión, tener muchos personajes y poder tratar varios asuntos o anécdotas: pertenece, pues, a otro género.

El cuento es probablemente el más antiguo de los géneros narrativos. No sólo se remonta a los tiempos anteriores a la escritura, sino que sus características sugieren también ese mismo origen antiguo. Una historia breve es más fácil de memorizar, y luego repetir, que una historia larga; para quien escuchaba la historia sin leerla (que era la única alternativa antes de la invención de la escritura, por supuesto), era más fácil seguir a pocos personajes en una sola serie de sucesos.

En la actualidad se siguen escribiendo cuentos, y de hecho hay géneros nuevos –derivados del cuento–, como la minificción, que buscan llevar todavía más lejos la brevedad tradicional de su precursor. Varias de las observaciones que se harán tienen que ver más directamente con el cuento, pero, en lo esencial, se pueden aplicar a todos los géneros narrativos de la literatura (y, hasta cierto punto, también a los géneros narrativos de otros artes y medios, como el cine).

Por último, en muchas ocasiones se usa la palabra *subgénero* para hablar de las variedades o clasificaciones más precisas dentro de un género determinado. Por ejemplo, el género novela tiene muchos subgéneros diferentes: nove-

la policiaca, novela histórica, novela de terror y muchos más, que se distinguen porque, sin dejar de ser novelas, tratan diferentes temas, tienen diferentes tipos de personajes o de sucesos, etcétera.



Forma: los elementos de las historias

Un ejemplo de lo que sucede en el paso de la literatura oral a la escrita está en la siguiente narración, que se contó durante siglos en Japón y luego ha sido transcrita y traducida (con gran cantidad de variantes) en incontables ocasiones:

Historia de Urashima

Cuento popular japonés (anónimo)

Urashima vivió, hace cientos y cientos de años, en una de las islas situadas al oeste del archipiélago japonés. Era el único hijo de un matrimonio de pescadores. Una red y una barquichuela constituían toda la fortuna de la pareja. Sin embargo, el matrimonio veía compensada su pobreza con la bondad de su hijo.

Y sucedió que cierto día el muchacho caminaba por una de las calles de la aldea, cuando de pronto vio a unos cuantos chiquillos que maltrataban a una enorme tortuga. De seguir de aquel modo mucho tiempo, hubieran acabado por matarla, y Urashima decidió impedirlo. Se dirigió a los chicos, y, reprendiéndoles por su mala acción, les quitó la tortuga. Cuando la tuvo en sus manos, pensó dejarla en libertad, y para ello fue hacia la playa. Una vez allí, la llevó a la orilla y la dejó en el mar. Vio cómo la tortuga se alejaba poco a poco, y cuando la perdió de vista, Urashima regresó a su casa. Sentía una gran satisfacción por haber librado al animal de sus pequeños verdugos.

Transcurrió algún tiempo desde aquel día. Una mañana, el muchacho se fue a pescar. Tomó el camino que conducía a la playa y cuando llegó puso la barca en el agua, montó en ella y remó hacia dentro. Llevaba largo rato remando y perdió de vista la orilla; decidió echar al agua su red, y cuando tiró para sacarla hacia fuera, notó que le pesaba más que de costumbre. Logró subirla, y con gran sorpresa vio

que dentro de la red estaba la tortuga que él mismo había echado en el mar. Ésta, dirigiéndose a él, le dijo que el rey de los mares, que había visto su buen corazón, lo buscaba para conducirle a su palacio y casarle con su hija, la princesa Otohime. A Urashima le entusiasmaban las aventuras y accedió muy gustoso. Juntos se fueron mar adentro, hasta que llegaron a Riugú, la ciudad del reino del mar Era maravillosa. Sus casas eran de esmeralda y los tejidos de oro; el suelo estaba cubierto de perlas y grandes árboles de coral daban sombra en los jardines; sus hojas eran de nácar y sus frutos de las más bellas pedrerías. Hacia los asombrados ojos de Urashima avanzó una hermosísima doncella: era Otohime, la hija del rey del mar. Lo recibió como a un esposo y juntos vivieron varios días en una completa felicidad. Todos colmaban al pescador de todo género de atenciones, y entre tanta delicia, Urashima no sintió que el tiempo pasaba. No podía precisar desde cuándo estaba allí. ¿Para qué había de saberlo? No debía importarle. La vida en aquel lugar maravilloso le parecía inmejorable; nunca pudo soñar nada semejante.

Pero sucedió que un día se acordó de sus padres. ¿Qué sería de ellos? Sin duda sufrirían mucho sin saber lo que había sido de él. Y desde aquel momento la tristeza se apoderó de todo su ser. Nada lograba distraerle; ya no encontraba aquel lugar tan encantador y hasta le pareció menos bello. Sólo deseaba una cosa: volver junto a sus queridos padres. Y así se lo comunicó una mañana a su esposa, cuando ésta procuraba por todos los medios averiguar la causa de su pena. Al decirle Urashima lo que quería, Otohime se entristeció; procuró convencerle de que se quedara junto a ella, pero nada logró. El pescador estaba firme en su propósito. Así pues, prometió devolverlo a su aldea, y con un cortejo numeroso y elegante lo acompañó hasta la playa. Cuando al fin llegaron, la princesa entregó a Urashima una pequeña caja de laca, atada con un cordón de seda. Le recomendó que, si quería volver a verla, nunca la abriese. Después se despidió de él y con su acompañamiento se internó en el mar.

Pronto Urashima la perdió de vista. Con la cajita en sus manos, miraba fijamente a las aguas. Así estuvo algún tiempo; después recorrió la playa. De nuevo estaba en su pueblecito. Las mismas arenas, las rocas de siempre, el mismo sitio donde de pequeño tantas veces había ido a jugar; le parecía que su vida en la ciudad del mar había sido un sueño. ¡Qué lejos todo aquello! Entonces encaminó sus pasos hacia su casa; pero cuando entró en la aldea no supo por dónde ir. La encontraba completamente cambiada: no la reconocía. Las casas eran más grandes; tejados de pizarra habían sustituido a los de paja que él había visto. La gente se vestía con vistosos quimonos bordados. Parecía otro lugar. Y, sin embargo, era su pueblo; estaba seguro. La misma playa, las mismas montañas. Sólo las casas y la gente habían cambiado.

Entonces decidió preguntar a unos muchachos en dónde se encontraba la casa del pescador Urashima, puesto que éste era también el nombre de su padre. Los muchachos no supieron responderle; no conocían a tal pescador. Entró en un comercio e hizo igual pregunta al dueño; pero le dijo lo mismo que los chicos: nunca había oído hablar de tal pescador, y eso que creía conocer a todo el pueblo. En esto acertó a pasar por allí un hombre que debía de tener muchos años, a juzgar por su apariencia. Era conocido por saber mil historias antiguas del pueblo y conocer las vidas de sus antiguos habitantes. Urashima se dirigió a él, por indicación del dueño de la tienda, y le preguntó dónde estaba la casa del pescador Urashima. El viejo no contestó; se quedó un momento pensativo, y al cabo de un rato dijo que casi lo había olvidado, porque habían pasado más de cien años desde la muerte de aquel matrimonio. Su único hijo, explicó, había salido a pescar un día, y a partir de entonces nadie había vuelto a saber de él. Urashima empezó a comprender: mientras había vivido en la ciudad del mar había perdido la noción del tiempo. Lo que le habían parecido sólo unos cuantos días habían sido más de cien años.

No supo qué hacer; se encontraba completamente solo en un pueblo que, aunque era el suyo, le era absolutamente extraño. Entonces se di-

rigió a la playa; puesto que había perdido a sus padres, volvería con la princesa Otohime. Pero ¿cómo llegar a ella? En su precipitación por ver a sus padres, olvidó, cuando se despidieron, preguntarle de qué medio se valdría para volver a verla. De pronto, recordó la cajita que tenía entre sus manos; se olvidó de que no debía abrirla, y pensó que, haciéndolo, quizá pudiera ir junto a Otohime.

Desató sus cordones y la destapó. Al instante salió de ella una nubecilla que se fue elevando, elevando, hasta perderse de vista. En vano Urashima intentó alcanzarla. Entonces recordó la recomendación de la princesa y, de pronto, sintió que sus fuerzas le abandonaban, sus cabellos encanecían, innumerables arrugas surcaron su piel; su corazón cesó de latir y al fin cayó al suelo. Cuando a la mañana siguiente fueron los muchachos a bañarse, vieron tendido en la arena a un hombre decrépito, sin vida. Era Urashima que había muerto de viejo.

Aunque la "Historia de Urashima" puede haberse contado durante muchos siglos, y desde luego proviene de un tiempo muy alejado del de sus lectores en el siglo XXI, podemos reconocerla claramente como una narración. Podemos leerla, entenderla sin dificultad, y seguir lo que hace y lo que le sucede al pescador Urashima: los cambios de él mismo y de cuanto lo rodea.

Hay elementos, características de esta historia, que tienen también las historias que contamos ahora: es muy natural considerando que las historias que contamos entonces descienden, aunque sea remotamente, de aquellas otras.

Los más importantes de esos elementos comunes son tres, que en general podremos encontrar en todas las historias:

1. **Mundo narrado.** Todas las historias proponen un escenario en el que ocurren los hechos que cuentan: este mundo narrado (a veces llamado también mundo ficcional) que puede estar descrito en detalle o no, y que puede parecerse a nuestro mundo cotidiano o puede ser, en cambio, muy distinto. El mundo narrado de una anécdota de nuestra propia vida es simplemente el mundo: la realidad que nos rodea. El mundo narrado de Urashima, en cambio, es el Japón antiguo, y de hecho una versión extraña de lo que debe haber sido aquel tiempo del pasado: después de todo, allá ocurren cosas que no podrían haber sucedido en el Japón de la realidad histórica, desde los animales que hablan hasta el palacio del rey del mar.
2. **Personajes.** Todas las historias proponen personajes. Un personaje es, según el escritor checo Milan Kundera, un "ser imaginario", o con más precisión (lo dice él también) un "ego imaginario": una personalidad inventada, una representación de un carácter humano. Decirlo así es importante porque una historia puede tener personajes cuyo aspecto no sea humano; un ejemplo es la tortuga

que habla en la "Historia de Urashima". Los personajes pueden, además, tener cualquier tipo de carácter y aspiraciones, y pueden ser totalmente inventados o bien basarse en lo que se sabe de personas reales.

3. **Tiempo.** Dado que cuentan hechos sucesivos –en un periodo que puede delimitarse con precisión o no–, todas las historias proponen el transcurso de cierto tiempo. Todavía con más precisión, podríamos decir que en toda historia se entrelazan dos tiempos: el tiempo de lo narrado, que es el que transcurre en el mundo narrado mientras dura la historia, y el tiempo de la narración, que es la extensión de texto –de palabras– de la historia misma. Uno y otro tiempo suelen ser dispares: el siglo que pasa para Urashima no tarda cien años en contarse, sino un par de páginas: una lectura que no tarda una hora para nosotros, que leemos.

Todos estos elementos se enlazan unos con otros para crear otro más: el más característico de las historias, al que llamamos la *trama*.

La trama

En las historias hay siempre una serie de causas y efectos, de sucesos que van uno tras otro en el tiempo de lo narrado: acontecimientos que ocurren a los personajes que habitan el mundo de la historia. A medida que vamos leyendo, estos acontecimientos van quedando, al menos parcialmente, en nuestra memoria, y nuestra conciencia puede ir relacionándolos unos con otros. Al conjunto de estas relaciones se le conoce como la trama de la historia.

Es importante recalcar lo siguiente: lo que aquí se ha llamado sinopsis de la historia, el "resumen" de los hechos narrados, nunca es la trama: la impresión de que ésta existe se va dando en cada lector a medida que lee y que puede ir conectando cada suceso con todos los demás.

De hecho, los efectos de la trama se notan, en especial, cuando tienen que ver con sucesos que no están puestos uno después de otro en la historia.

Una de las formas más simples en que esto sucede tiene que ver con la impresión que nos deja la historia cuando la hemos terminado: si podemos comparar su comienzo con su final, saltándonos todo lo demás, podemos también llegar a juzgar que en ciertas historias la situación de los personajes y de su mundo parece claramente mejor al final que como era al comienzo de la historia, y entonces podemos decir que ésta tiene un final feliz; cuando ocurre lo contrario –digamos, como en la "Historia de Urashima"– decimos que la historia tiene un final infeliz, triste, incluso trágico. Éste es un efecto de los muchos que puede lograr la trama.

Otro ejemplo: Urashima salva a la tortuga de los niños que la atormentaban, y en un primer momento –en una primera lectura– esto podría parecer únicamente un ejemplo de la bondad del personaje. Sin embargo, poco después –pero no inmediatamente– la tortuga reaparece y declara su intención de premiar la bondad de Urashima con su invitación al fondo del mar. Aunque no se cuenten uno tras otro, claramente el salvamento de la tortuga es la causa de la invitación y lo entenderíamos así incluso si la tortuga no lo declarara de manera tan enfática.

Un tercer ejemplo: cuando Urashima está por marcharse del reino del mar, la princesa Otohime le da la caja mágica y, sin embargo, le recomienda no abrirla; cuando Urashima abre la caja en un momento de distracción, nos damos cuenta de que el pescador está cometiendo una imprudencia antes de que él mismo lo note porque el texto nos recuerda la advertencia de la princesa; la historia nos da información que adquiere otro sentido después de que nos ha sido dada, y cuya importancia no percibimos de inmediato sino, en cambio, en el momento más apropiado para que afecte nuestra percepción de los sucesos de la historia o de sus personajes. No sabemos las consecuencias que puede tener el que la caja se abra pero sí sospechamos, al

darnos cuenta de que Urashima está cometiendo un error, que éste puede tener consecuencias terribles.

La palabra "trama" viene del mundo del vestido: una trama es el conjunto de los hilos que se entrelazan y forman una tela. Del mismo modo se dice a veces que los hechos de una historia se entrelazan. (Un detalle curioso: la palabra "texto" tiene un origen similar que la palabra "trama", pues significa tejido.)

La estructura

Consideremos otro ejemplo proveniente del tiempo de las historias orales: el cuento "La camisa mágica", que se contaba en la antigua Rusia.

> La camisa mágica
> Cuento popular ruso (anónimo)
>
> *Mientras estaba de servicio en su regimiento, un valiente soldado recibió cien rublos que le enviaba su familia. El sargento se enteró y le pidió el dinero prestado. Cuando llegó la hora de pagar, sin embargo, el sargento dio al soldado cien golpes en la espalda con un palo y le dijo: "Yo nunca vi tu dinero. ¡Estás inventando!" El soldado se enfureció y se fue corriendo a un espeso bosque; iba a tenderse bajo un árbol a descansar cuando vio a un dragón de seis cabezas que volaba hacia él. El dragón se detuvo junto al soldado, le preguntó sobre su vida y le dijo: "No tienes que quedarte a vagar en estos bosques. Mejor, ven conmigo y sé mi empleado por tres años". "Con mucho gusto", dijo el soldado. "Monta en mi lomo, entonces", dijo el dragón, y el soldado comenzó a ponerle encima todas sus pertenencias. "Oye, veterano, ¿para qué quieres traer toda esta basura?" "¿Cómo me preguntas eso, dragón? A los soldados nos dan de latigazos si perdemos aunque sea un botón, ¿y tú quieres que tire todas mis cosas?"*

El dragón llevó al soldado a su palacio y le ordenó: "¡Siéntate junto a la olla por tres años, mantén el fuego encendido y prepárame mi kasha!" El propio dragón se fue de viaje por el mundo durante ese tiempo, pero el trabajo del soldado no era difícil: ponía madera bajo la olla, y se sentaba a un lado tomando vodka y comiendo bocadillos (y el vodka del dragón no era como el de nosotros, todo aguado, sino muy fuerte). Luego de tres años el dragón regresó volando. "Muy bien, veterano, ¿ya está listo el kasha?" "Debe estar, porque en estos tres años mi fuego no se apagó nunca." El dragón se comió la olla entera de kasha de una sola sentada, alabó al soldado por su fiel servicio y le ofreció empleo por otros tres años.

Pasaron los tres años, el dragón se comió otra vez su kasha y dejó al soldado por tres años más. Durante dos de ellos el soldado cocinó el kasha, y hacia el fin del tercero pensó: "Aquí estoy, a punto de cumplir nueve años de vivir con el dragón, todo el tiempo cocinándole su kasha, y ni siquiera sé qué tal sabe. Lo voy a probar." Levantó la tapa y se encontró a su sargento, sentado dentro de la olla. "Ay, amigo", pensó el soldado, "ahora te voy a dar una buena; te haré pagar los golpes que me diste." Y llevó toda la madera que pudo conseguir, y la puso bajo la olla, e hizo un fuego tal que no sólo cocinó la carne del sargento sino hasta los huesos, que quedaron hechos pulpa. Regresó el dragón, comió el kasha y alabó al soldado: "Bueno, veterano, el kasha estaba bueno antes, pero esta vez estuvo aún mejor. Escoge lo que quieras como tu recompensa." El soldado miró a su alrededor y eligió un fuerte corcel y una camisa de tela gruesa. La camisa no era ordinaria, sino mágica: quien la usaba se convertía en un poderoso campeón.

El soldado fue con un rey, lo ayudó en una guerra cruenta y se casó con su bella hija. Pero a la princesa le disgustaba estar casada con alguien de origen tan humilde, por lo que intrigó con el príncipe de un reino vecino y aduló y presionó al soldado hasta que éste le reveló de dónde venía su enorme poder. Tras descubrir lo que deseaba, la prin-

cesa esperó a que su esposo estuviese dormido para quitarle la camisa y dársela al príncipe del reino vecino. Éste se puso la camisa, tomó una espada, cortó al soldado en pedacitos, los puso todos en un costal de cáñamo y ordenó a los mozos de cuadra: "Tomen este costal, amárrenlo a cualquier jamelgo y échenlo al campo abierto." Los mozos fueron a cumplir la orden, pero entre tanto el fuerte corcel del soldado se transformó en jamelgo y se puso en el camino de los sirvientes. Éstos lo tomaron, le ataron el saco y lo echaron al campo abierto. El brioso caballo echó a correr más rápido que un ave, llegó al castillo del dragón, se detuvo allí, y por tres noches y tres días relinchó sin descanso.

El dragón dormía profundamente, pero al fin lo despertó el relinchar y el pisotear del corcel, y salió de su palacio. Miró el interior del saco ¡y vaya que resopló! Tomó los pedazos del soldado, los juntó y los lavó con agua de la muerte, y el cuerpo del soldado estuvo otra vez completo. Entonces lo roció con agua de la vida, y el soldado despertó. "¡Caray!", dijo. "¡He dormido mucho tiempo!" "¡Hubieras dormido mucho más sin tu buen caballo!", respondió el dragón, y enseñó al soldado la compleja ciencia de tomar diferentes formas. El soldado se transformó en una paloma, voló a donde el príncipe con quien vivía ahora su esposa infiel, y se posó en el pretil de la ventana de la cocina. La joven cocinera lo vio. "¡Ah!", dijo, "qué bonita palomita." Abrió la ventana y lo dejó entrar en la cocina. La paloma tocó el suelo y se convirtió en un joven hermoso. "Hazme un favor, hermosa doncella", le dijo, "y me casaré contigo." "¿Qué deseas que haga?" "Consigue la camisa de tela gruesa del príncipe." "Pero él nunca se la quita, salvo cuando se baña en el mar."

El soldado averiguó a qué horas se bañaba el príncipe, salió al camino y tomó la forma de una flor. Pronto aparecieron, con rumbo a la playa, el príncipe y la princesa, acompañados por la cocinera, que llevaba ropa limpia. El príncipe vio la flor y la admiró, pero la princesa adivinó al instante quién era: "¡Ah, debe ser ese maldito soldado, con otra apariencia!" Cortó la flor y empezó a aplastarla y arrancarle los pétalos, pero la flor se convirtió en una mosca pequeñita y sin que lo vieran se escondió en el pecho de la cocinera. En cuanto el príncipe se desvistió y se metió en el agua, la mosca salió y se convirtió en un raudo halcón. El halcón tomó la camisa y se la llevó lejos, luego se convirtió en un joven hermoso y se la puso. Entonces el soldado tomó una espada, mató a su esposa traicionera y al amante, y se casó con la joven y adorable cocinera.

(Por cierto, *kasha* es un pudín hecho a base de trigo, avena, sémola y leche: una comida simple y barata. El dragón era de gustos sencillos.)

En este cuento se puede ver un fenómeno muy común en las historias orales: como circulan durante largo tiempo, transmitidas de boca en boca, suele ocurrir que se vayan modificando. Del mismo modo en que una anécdota que contamos hoy puede distorsionarse a medida que otros la repiten, los narradores orales solían modificar las historias que escuchaban y transmitían: destacaban ciertos detalles, ampliaban o suprimían otros... Sobre todo, las historias tendían a crecer. Tomando prestada una palabra de las ciencias naturales, podríamos llamar a este proceso acrecimiento: es lo que sucede cuando un objeto se hace más grande a medida que otros más pequeños se adhieren a él.

En "La camisa mágica", la aparición desconcertante del sargento en la olla de kasha debe ser un caso de acrecimiento: el episodio no tiene nada que ver con la acción anterior ni con la posterior, queda totalmente sin explicar –es algo todavía más mágico y desconcertante que la camisa, que el dragón, que las

transformaciones, que el agua de la vida y el agua de la muerte– y la historia del soldado se entendería perfectamente sin él. Todo esto hace pensar que se agregó después de que el cuento empezara a circular entre narradores y oyentes.

¿Por qué llegó el episodio a formar parte del cuento? En algún momento de esa evolución de la historia, cuando un narrador lo contaba a su público en algún sitio de Rusia, alguien puede haber preguntado:

—¿Y qué pasó con el sargento?

Y el narrador, solamente para complacer a su escucha, puede haber inventado el episodio al vuelo, sin preocuparse de cómo explicarlo. Su único fin posible, su única justificación, es la de que nos permite imaginar un castigo para el personaje que tan mal trató al pobre soldado y que desapareció tan pronto de la historia. Sin él, el sargento sería el único que se sale con la suya tras haber perjudicado al protagonista del cuento. Tal vez esa idea de justicia era algo que importaba a los oyentes originales de "La camisa mágica".

La diferencia crucial entre las historias hechas por acrecimiento y las de nuestra época es que las primeras se iban creando a lo largo de mucho tiempo (siglos, a veces), sin un plan previo ni una idea de cuál podría ser su forma final. En cambio, las historias actuales son creadas en general por una sola persona, o cuando mucho un grupo de pocas personas, en tiempos mucho más cortos y con la idea de lograr ciertos efectos precisos, y en muchos casos decididos de antemano, a la hora de crear sus tramas.

En nuestra época, por lo tanto, tiene mucha importancia el siguiente concepto: la *estructura* de una historia, es decir, es el orden y la proporción de sus diferentes elementos. De hecho, desde la invención de la escritura, y todavía más, luego de la invención de la imprenta, el acto de contar historias ha tenido mucho que ver con la creación deliberada de una estructura que ayude a que la historia pueda provocar ciertos efectos en los lectores por medio de su trama.

Esto puede quedar más claro si consideramos un ejemplo como el del cuento que sigue, escrito en México en el siglo XXI:

Columpios
Raquel Castro

El chirrido de los columpios. Constante, rítmico, casi musical. Los juegos infantiles de la unidad en la que vivimos están casi enfrente de nuestra ventana, así que nos enteramos de cada risa y cada pleito y cada descalabrada. Sólo por el sonido: desde la ventana apenas vemos los árboles que están junto a la resbaladilla, a unos pasos del subeybaja y de los mentados columpios. Pero con eso tenemos para enterarnos, como ya dije, de todo.

A eso de las cuatro de la tarde, los columpios se convierten en sinfonía, todos chirriando a la vez, con una extraña armonía en su desincronización. Y a veces, a eso de las doce de la noche, una o dos de la mañana, es uno solo un columpio moroso, tardado, como si la persona a bordo tuviera sueño o pesara muy poco.

Yo me indignaba: ¿qué padre permite que su hijo esté tan noche en los columpios? Hay vecinos malacopa, perros sin dueño, incluso algún díler (todo mundo lo sabe, aunque todos finjan que no). Y el columpio, solitario, imita a las cigarras, como tentando a esos y a otros agentes del mal.

Una tarde, al llegar, me encontré con la vecina de junto. Casi nunca coincidimos, así que, aprovechando que ninguna de las dos tenía prisa, nos pusimos a platicar. A criticar a otros vecinos, la verdad. Y llegamos a la parte de la educación de los niños y todo eso.

Aproveché y le solté mi manido discurso sobre dejar a los niños en el parque a altas horas de la noche. Ella, en vez de apoyarme de

forma entusiasta, palideció. Yo insistí, describí el ruido, me porté empática ("usted que los tiene justo enfrentito de la ventana los debe oír más fuerte"), pero ella sólo se mostraba cada vez más nerviosa.

Al final, se me acercó y me dijo al oído:

—Una vez, hará hace como un año, me asomé para ver quién era. Yo estaba segura de que era la hija de Claudia, la muchacha de abajo, ya ves que es una madre horrible. Y me asomé, te digo. Los columpios están justo enfrente de mi ventana.

Se quedó callada un momento, pero luego continuó:

—Había luna y, además, acababan de poner los faroles nuevos. Se veía iluminadísimo, como cuando es de noche en las películas.

Lo último lo dijo muy quedito:

—Un solo columpio, el de en medio, se movía. Me quedé mirándolo, pensé que alguien se acababa de bajar de un salto, y que pronto se detendría, pero pasó como un minuto y el columpio no perdía fuerza, ni se desviaba por el viento. Entonces mi marido me dijo que dejara de fisgonear, reaccioné y desde entonces no abro las cortinas aunque el columpio me despierte en la madrugada.

Nos metimos a nuestros departamentos sin despedirnos. No sabía si creerle o no a mi vecina, pero de todos modos sentía el estómago oprimido. Esa noche, cuando a las dos de la mañana me despertó el chirrido persistente del columpio, me acordé de que el marido de mi vecina murió hace cerca de diez años.

No me asomé.

Este cuento se refiere a sucesos no menos extraños –sobrenaturales– que los que cuenta "La camisa mágica", y su propósito, desde luego, es similar al del antiguo cuento ruso: atraer la atención, sorprender, provocar una reacción en los lectores. En este caso, sin embargo, no hay ningún elemento semejante al sargento en la olla, agregado probablemente al vuelo y sin considerar sus efectos. Aquí, al contrario, todos los elementos buscan quedar colocados de manera que ayuden a una sensación general y única de toda la historia.

La primero que podemos ver es que el cuento se divide en tres secciones. Esta división, en realidad, se puede encontrar en prácticamente todas las historias, pero en nuestra época se tiende a marcarla más claramente:

1. **Planteamiento**: es la descripción de la situación inicial del mundo de la historia. En este caso, dicha descripción se centra en los juegos infantiles de la unidad en la que vive la narradora, incluyendo el detalle extraño de que uno de ellos se escucha hasta altas horas de la noche.
2. **Desarrollo**: es la serie de sucesos que modifican de alguna manera la situación inicial descrita en el planteamiento. Estos sucesos son acciones de los personajes de la historia, tomadas por decisión propia o reaccionando a otros sucesos más allá de su control. En "Columpios", lo primero que sucede es que la narradora empieza a indignarse por el ruido de los columpios; luego, ella decide quejarse con la vecina de junto y se sorprende cuando la reacción de la vecina no es la que esperaba. Por último, la vecina cuenta lo que le pasó al ver el columpio que se movía solo.
3. **Conclusión**: es el final de la historia, en el que el mundo narrado llega a una nueva situación que es consecuencia de lo ocurrido durante el desarrollo y, en general, de una última serie de sucesos. En este cuento, al desasosiego que siente la narradora cuando escucha del columpio que se mueve solo se agrega otro detalle inquietante: quien supuestamente habló con la vecina es su marido muerto.

En muchas historias (no en todas), la conclusión tiene también lo que se llama un *clímax* o un *punto culminante*: un suceso en el que se condensa el efecto (o la emoción) que la narración quiere lograr, y que en este caso es el momento en que la narradora se da cuenta de que el esposo de la vecina lleva muchos años de muerto. Lo extraño o lo fantasmal resulta estar mucho más presente de lo que parecía en la unidad habitacional, y la narradora no se asoma a mirar el columpio porque siente miedo.

Es importante señalar que el texto no dice explícitamente que la narradora sienta miedo, pero nosotros podemos inferirlo fácilmente. Esto se debe a que la estructura del cuento nos ayuda: la revelación de que el marido de la vecina está muerto nos sugiere, en el ambiente de inquietud y de sucesos extraños, que podría tratarse de otro fantasma, también sin decirlo nunca de manera explícita. Y esto, a su vez, cambia nuestra percepción de la vecina, quien está hablando con toda naturalidad... de alguien muerto, y no de alguien vivo, como creíamos. Todo esto es suficiente para incrementar la inquietud y permitirnos comprender lo que siente la narradora.

De la misma manera, podemos preguntarnos: ¿de dónde proviene el ambiente de "inquietud y sucesos extraños" del cuento? De hecho, no de la conclusión sino del planteamiento, que ya describe la forma en que los sonidos de los columpios por la tarde se reducen pero no desaparecen ni siquiera en la madrugada, cuando sólo se oye un columpio y se especifican dos características extrañas que la narradora imagina a partir del sonido: que quien se columpia podría tener sueño o pesar poco.

La diferencia entre un cuento como la "La camisa mágica" y otro como "Columpios" es justamente que, como hemos visto, los sucesos de la historia se entrelazan más fuertemente y hacen más referencia unos a otros. En "La camisa mágica", los sucesos ocurren uno después de otro, en el orden en que fueron agregándose a lo largo del tiempo, sin que ninguno anticipe o recuerde necesariamente a los demás.

Este orden es una estructura también, por supuesto: una en la que los hechos se van sucediendo de manera inesperada, por lo que nunca se sabe qué va a pasar inmediatamente después del punto en que se está leyendo. Más todavía, podemos comparar el pequeñísimo planteamiento o situación inicial que nos ofrece el cuento ruso (el soldado está de servicio en su regimiento) con su también brevísima conclusión (el soldado obtiene justa venganza y se casa con la adorable cocinera) y podemos decir que la historia tiene un final feliz.

Por otra parte, no se puede decir que el cuento tenga un clímax muy claro, porque no todo lo que se dice en la historia desemboca en esa venganza y ese casamiento. La diferencia es, de nuevo, que en la historia contemporánea se le da más peso al efecto unitario de todas las palabras, de los episodios y su relación entre sí. Éste es un ideal relativamente moderno que propuso, entre otros, el escritor estadunidense Edgar Allan Poe: la unidad de efecto que encontramos en muchas narraciones modernas.

Hay muchas otras formas de estructurar una historia: algunas son simples y otras intrincadas. Pero en todas está, en el fondo, la misma intención: contar algo y hacerlo de alguna manera que atraiga a posibles lectores.

El mundo narrado: espacio e imaginación

En una historia escrita, todo lo que se nos dice del mundo narrado se va acumulando en nuestra memoria y es el material con el que nuestra conciencia va imaginando la historia. Al mismo tiempo, todo lo que no se nos diga explícitamente puede quedar indefinido, nebuloso en nuestra imaginación, o bien puede ser "suministrado" por nuestros propios recuerdos y conocimientos. Por ejemplo, en el cuento de Urashima se nos dice de la ciudad del reino del mar que "sus casas eran de esmeralda y los tejidos de oro; el suelo estaba cubierto de perlas y grandes árboles de coral daban sombra en los jardines; sus hojas eran de nácar y sus frutos de las más bellas pedrerías", pero no se nos dice nada más: no sabemos detalles adicionales como el aspecto de las puertas, cómo son las calles, de qué manera se desplazan los habitantes (¿caminan, nadan, montan animales marinos?). Cada uno de nosotros se puede imaginar a su propia manera esos detalles faltantes, a partir de su experiencia y de lo que pueda o desee imaginar; por esta razón se dice que cada persona termina construyendo su propia imagen de las historias que lee, al contrario de lo que sucede con una obra audiovisual, como una película o una serie de televisión, en la que todos vemos el mismo aspecto de las mismas cosas.

Ahora, algo interesante sobre cómo se construye el mundo de una historia. Obsérvense las palabras "nácar" y "pedrerías". Nácar es un material que se encuentra en las conchas de los moluscos, tiene una textura suave y refleja la luz de un modo muy característico, mostrando diferentes colores. Pedrería es un conjunto de piedras preciosas (diamantes, rubíes, etcétera). El texto nos quiere mostrar el aspecto maravilloso de los árboles en el fondo del mar, y también continuar con la idea de que en ese reino hay enormes riquezas, dado que los árboles dan por fruto piedras preciosas. Si un lector no conoce el significado de "nácar" y de "pedrería" puede no comprender del todo lo que el párrafo intenta decir, pero si conoce las palabras puede tener una imagen mucho más precisa de la imagen que la historia intenta darle.

Esto es importante por dos razones:

1. Palabras como éstas nos permiten notar una característica fundamental de todo texto narrativo: que sus mundos y los personajes, y todo lo que le ocurre a éstos, son en cierto modo una ilusión. Aunque a veces podemos imaginar con mucha precisión y vivacidad el mundo de un cuento o una novela, éstos no dejan de estar hechos de letras y otros signos que forman palabras, frases, pasajes. Es decir, el mundo de cualquier historia existe únicamente en la conciencia del lector que lo imagina, y las palabras no son más que un modo de estimular y guiar el acto por el que imaginamos. A veces se dice que una historia "atrapa" a quien la lee, o que un lector siente que "entra" en el mundo de una historia. Estas dos impresiones son reales, pero son aspectos de la misma ilusión que produce el texto narrativo: la mente de un lector puede llegar a concentrarse tanto en la lectura que deja de pensar en los signos que descifra y su imaginación le hace "ver" los diferentes sucesos de la historia. Éste es un efecto muy llamativo, pero en el fondo es muy común: no se debe olvidar que se logra solamente mediante las palabras. Es decir, está al alcance de cualquier persona que se anime a inventar una historia.
2. Al pensar en palabras como éstas, también es posible preguntarse: ¿qué tanto riesgo hay de que un lector no las entienda? ¿Es posible que alguien se quede sin comprender un momento crucial de la historia a causa de una palabra de uso poco común? ¿No sería mejor utilizar palabras más sencillas?

En este caso, la respuesta es simple: depende. Si no se utilizara una palabra como "nácar" para hablar de las hojas de los árboles, se perdería la precisión de la descripción: el brillo del nácar, que refleja colores diferentes según el ángulo en el que lo toque la luz, es muy particular y no se puede confundir con el brillo de otros materiales, lo que significa que en el contexto del cuento es una ayuda muy grande para que el lector tenga una imagen clara de lo que se le

cuenta. Por otro lado, es cierto que no todos los lectores conocerán la palabra. La elección está entre una comprensión más clara y precisa de la historia y una más amplia: que pueda llegar a más personas porque pide de ellas el conocimiento de menos palabras.

Tanto una alternativa como la otra tienen ventajas y desventajas. Una historia contada de manera muy simple puede ser menos precisa, y puede quedarse sin la belleza o expresividad de ciertas palabras. Por otra parte, una historia contada con términos más complejos (o, para el caso, con tramas o estructuras más complejas) puede en efecto desconcertar a algunos lectores e impedirles comprender lo que se cuenta o incluso dejarlo sin terminar.

Pero algo que se va descubriendo con el tiempo, a medida que se practica el acto de contar y escribir historias, es que no todas las narraciones pueden contarse de la misma manera: algunas deben ser complejas, y algunas otras deben ser sencillas. Sólo quien las crea puede saber cuál es la opción que más le conviene, y sólo puede saberlo a medida que escriba, que lea, que practique el escribir y contar, y vaya entendiendo cada vez mejor cómo funcionan las historias.

Para crear el mundo de una historia se utiliza una herramienta básica: la *descripción*, que es la enunciación o la escritura de las características de algo. Las descripciones pueden referirse a cualquier cosa: a objetos, personajes, lugares, todo lo que pueda imaginarse en un mundo narrado, y de hecho pueden hablar incluso de ideas y conceptos abstractos: de todo aquello que no puede verse. Sin embargo, las descripciones más habituales son de aquello que sí puede percibirse por medio de los cinco sentidos. Por lo tanto, lo que más frecuentemente hacen las descripciones es referirse a las impresiones de los sentidos: la vista, el oído, el tacto, el gusto y el olfato. Justamente el pasaje que se cita arriba del cuento de Urashima es una descripción: sus detalles son todos visuales, de impresiones de la vista, pero podría complementarse con detalles de todos los otros sentidos.

El tiempo

Las historias suelen contarse de manera lineal, es decir, con los hechos más relevantes puestos en orden cronológico del más antiguo al más reciente. Sin embargo, el tiempo puede manipularse de muchas maneras en la narración, y varias de ellas se rebelan contra ese orden o lo niegan de una forma u otra.

Hay tres estrategias de manipulación del tiempo que se pueden considerar las más relevantes:

1. La historia omite ciertos momentos del tiempo. Ésta es la más habitual. Por ejemplo, puede ocurrir que una narración pase de las seis de la tarde, cuando un personaje sale de su trabajo, a las ocho de la noche, cuando por fin llega a su casa después de cruzar la ciudad. Si esto ocurre, y no se nos cuenta nada del viaje entre el lugar de trabajo y la casa, acostumbramos asumir que en ese trayecto no pasó nada importante, nada digno de mención. Saltos u omisiones parecidos ocurren todo el tiempo, en realidad:

son rarísimas las historias que nos muestran absolutamente todos los sucesos "en tiempo real", por así decirlo, y en general ciertos momentos de los personajes (cuando comen, cuando duermen, cuando van al baño) no se nos muestran en absoluto. La historia se concentra en lo que el narrador juzga más importante y suele omitir lo que no lo es. A esto se le llama *elipsis*: un salto en el tiempo que no niega el orden cronológico pero pasa de un hecho que se considera relevante al siguiente.

2. También sucede que la historia "salte" hacia atrás en el tiempo. En un momento dado, por ejemplo, podemos estar leyendo acerca de un personaje, y de pronto podemos encontrar, inmediatamente después de un episodio de su vida adulta, otro de su infancia. Esto suele significar que se nos da a leer un fragmento de su "pasado", tras del cual regresamos al "presente". A esto se le llama *analepsis* o, utilizando un término en inglés que proviene del mundo del cine y la televisión, *flashback*: la historia establece un tiempo como presente (en general, el de las primeras acciones que leemos) y luego salta a otro que es anterior y que podemos identificar como tal. En años recientes, muchas historias populares en la literatura, el cine y la televisión se han construido con analepsis: una estructura típica es que se empieza por un hecho cercano al final de la historia y luego se salta hacia atrás para explicar cómo se llegó a aquel momento que vimos primero.
3. Algo un poco menos usual es lo opuesto de la analepsis, que se conoce como *prolepsis* o (en inglés) *flashforward*: el salto hacia adelante en el tiempo. En este caso, retomando el ejemplo anterior, podríamos pasar de la edad adulta de un personaje a su vejez. La diferencia entre una prolepsis y una elipsis es que en la segunda nunca volveríamos a la edad adulta del personaje, y en la prolepsis sí lo hacemos: el *flashforward* se reconoce como tal cuando termina y volvemos al "presente" de la narración.

Hay que observar que en la "Historia de Urashima", aunque el personaje envejece, no hay en realidad un salto en el tiempo porque ese envejecimiento ocurre de manera instantánea, mágica.

Por otra parte, en esa narración hay una cuarta estrategia de manipulación del tiempo que vale la pena considerar. La podemos llamar cambio de velocidad o –para usar un término un poco más sofisticado– de *tempo*.

Ya salió a relucir previamente la diferencia entre el tiempo de lo narrado (el que transcurre en el mundo de la historia) y el tiempo de la narración (el que toma contar la historia en nuestro propio mundo). La velocidad o *tempo* es la relación entre uno y otro. Supongamos que una historia cuenta lo que sucede en un solo minuto del mundo narrado. Cuando ese minuto se puede contar en un minuto, se dice que la narración está en tiempo real porque el tiempo de lo narrado se empareja con el de la narración. Cuando el minuto tarda menos en contarse se dice que el *tempo* es rápido; cuando el minuto tarda más se dice que el *tempo* es lento.

Un cuento con un *tempo* muy rápido podría comprimir la vida entera de un personaje en una sola frase; otro con un *tempo* muy lento podría tomar muchos minutos para contar lo que sucede en una décima de segundo.

Cuando se trata de historias escritas, ocurre este efecto interesante: no sabemos exactamente cuánto se tardará cada persona en leer el mismo número de páginas, o de palabras en una pantalla, pero sí podemos suponer que un texto más extenso tomará invariablemente más tiempo, de manera que el tiempo de la narración puede equipararse con la extensión del texto. En cualquier caso, la mayoría de las historias no mantienen una misma velocidad o *tempo*, sino que (por decirlo así) a veces aceleran y a veces se frenan. Sin saltarse por completo los acontecimientos, la historia de Urashima cuenta con más detalle, con un *tempo* más lento, las conversaciones del pescador con la tortuga o con los habitantes de su aldea, y con un *tempo* más rápido su estadía en el fondo del mar.

¿Cómo acelerar o desacelerar una narración? Simplemente, controlando la cantidad de información que se da acerca de los hechos que se están contando. Mientras más detalles sobre acciones, lugares, sensaciones concretas se ofrezcan, más tiempo tomará leerlos y la velocidad del texto disminuirá. Por ejemplo, este párrafo:

> *Julia salió de su departamento, bajó por las escaleras y salió a la calle. Caminó hasta la parada del autobús y allí esperó hasta que éste llegara para abordarlo e ir a su trabajo. Era el jueves 23 de agosto de 2012.*

... ofrece menos detalles sobre las acciones del personaje (Julia) que este otro, mucho más lento, y en el que la acción de salir del departamento se amplía:

> *A las 8:29 en punto de la mañana, Julia caminó hasta la puerta de su departamento. Extendió la mano derecha hasta tocar el picaporte y lo asió. Haciendo fuerza, lo hizo girar y el mecanismo de la puerta hizo moverse al cerrojo de modo que ésta se abriera. Con un poco de presión, Julia hizo luego que la puerta girara sobre sus bisagras lo suficiente para poder salir al pasillo de su edificio, al que llegó a las 8:29:09.*

Y el párrafo anterior, a su vez, da mucha más información que el siguiente, que es rapidísimo:

> *Julia vivió y murió en la ciudad en algún momento del siglo XXI.*

Controlando la forma en que se maneja el tiempo en una historia pueden lograrse numerosos efectos.

Los personajes

Los "seres imaginarios" de los que escribió Milan Kundera habitan prácticamente todas las historias. De vez en cuando se habla de una historia sin

personajes: no son imposibles, en el sentido de que realmente es posible contar el transcurso del tiempo y las modificaciones que sufre un entorno deshabitado; pero las más de las veces los narradores recurren a mostrarnos a los seres que viven en un mundo narrado: es más fácil que nos interesen, que nos conmuevan, que deseemos seguirlos, y además, dado que los personajes son siempre representaciones de un carácter humano, es también más fácil que nos identifiquemos con ellos: que encontremos características que compartimos.

Las características fundamentales de los personajes son las siguientes:

a) Un personaje no es una persona: incluso cuando se escribe una historia acerca de un personaje histórico, o a partir de investigaciones acerca de una persona real, lo que leemos es una versión, hecha por alguien, de la vida de una persona: una representación de esa vida, y desde luego no la vida misma. Los personajes son representaciones que se aprovechan de la misma ilusión que producen las descripciones del mundo narrado, y que sólo terminan de "existir", por lo tanto, en la imaginación de sus lectores.

b) Un personaje tiene vida sólo en la obra, y de ella sólo conocemos momentos clave: los necesarios para que la historia se desarrolle. La ilusión de la historia puede crearnos la idea de que los personajes tienen un pasado y un

futuro más allá de los hechos que se cuentan, pero no hay que olvidar que es sólo una ilusión.

c) Un personaje existe siempre para cumplir una función en la historia. Se dice con frecuencia que cada uno de nosotros es protagonista de su propia historia, porque experimenta su vida desde su propio punto de vista y no desde el punto de vista de quienes lo rodean. Por el contrario, en una historia siempre se puede distinguir entre los protagonistas y los que no lo son. Veremos más sobre estas jerarquías de personajes más adelante.

Utilizaremos un cuento más como ejemplo para esta sección. Es una narración escrita en el siglo XIX por un gran autor brasileño, y aunque tiene ya más de un siglo, su asunto –una decepción amorosa– es, por supuesto, de cualquier tiempo:

Misa de gallo

Joaquim Maria Machado de Assis

Nunca pude entender la conversación que tuve con una señora hace muchos años; tenía yo diecisiete, ella treinta. Era noche de navidad. Había acordado con un vecino ir a la misa de gallo y preferí no dormirme; quedamos en que yo lo despertaría a medianoche.

La casa en la que estaba hospedado era la del escribano Meneses, que había estado casado en primeras nupcias con una de mis primas. La segunda mujer, Concepción, y la madre de ésta me acogieron bien cuando llegué de Mangaratiba a Río de Janeiro, unos meses antes, a estudiar preparatoria. Vivía tranquilo en aquella casa soleada de la Rua do Senado con mis libros, unas pocas relaciones, algunos paseos. La familia era pequeña: el notario, la mujer, la suegra y dos esclavas. Eran de viejas costumbres.

A las diez de la noche toda la gente se recogía en los cuartos; a las diez y media la casa dormía. Nunca había ido al teatro, y en más de una ocasión, escuchando a Meneses decir que iba, le pedí que me

llevase con él. Esas veces la suegra gesticulaba y las esclavas reían a sus espaldas; él no respondía, se vestía, salía y solamente regresaba a la mañana siguiente. Después supe que el teatro era un eufemismo. Meneses tenía amoríos con una señora separada del esposo y dormía fuera de casa una vez por semana. Concepción sufría al principio con la existencia de la concubina, pero al fin se resignó, se acostumbró, y acabó pensando que estaba bien hecho.

¡Qué buena Concepción! La llamaban santa, y hacía justicia al mote porque soportaba muy fácilmente los olvidos del marido. En verdad era de un temperamento moderado, sin extremos, ni lágrimas, ni risas. En el capítulo del que trato, parecía mahometana; bien habría aceptado un harén, con las apariencias guardadas. Dios me perdone si la juzgo mal. Todo en ella era atenuado y pasivo. El propio rostro era mediano, ni bonito ni feo. Era lo que llamamos una persona simpática. No hablaba mal de nadie, perdonaba todo. No sabía odiar; puede ser que ni supiera amar.

Aquella noche el escribano había ido al teatro. Era por los años 1861 o 1862. Yo debería de estar ya en Mangaratiba de vacaciones; pero me había quedado hasta navidad para ver la misa de gallo en la Corte. La familia se recogió a la hora de costumbre, yo permanecí en la sala del frente, vestido y listo. De ahí pasaría al corredor de la entrada y saldría sin despertar a nadie. Había tres copias de las llaves de la puerta; una la tenía el escribano, yo me llevaría otra y la tercera se quedaba en casa.

—Pero, señor Nogueira, ¿qué hará usted todo este tiempo? —me preguntó la madre de Concepción.

—Leer, doña Ignacia.

Llevaba conmigo una novela, Los tres mosqueteros, *en una vieja traducción del* Jornal do Comércio. *Me senté en la mesa que estaba en el centro de la sala, y a la luz de un quinqué, mientras la casa dormía, subí una vez más al magro caballo de D'Artagnan y me lancé a la aventura. Dentro de poco estaba yo ebrio de Dumas.*

Los minutos volaban, muy al contrario de lo que acostumbran hacer cuando son de espera; oí que daban las once, apenas, de casualidad. Mientras tanto, un pequeño rumor adentro llegó a despertarme de la lectura. Eran unos pasos en el corredor que iba de la sala al comedor; levanté la cabeza; enseguida vi un bulto asomarse en la puerta, era Concepción.

—¿Todavía no se ha ido? —preguntó.

—No, parece que aún no es medianoche.

—¡Qué paciencia!

Concepción entró en la sala, arrastraba las chinelas. Traía puesta una bata blanca, mal ceñida a la cintura. Era delgada, tenía un aire de visión romántica, como salida de mi novela de aventuras.

Cerré el libro; ella fue a sentarse en la silla que quedaba frente a mí, cerca de la otomana. Le pregunté si la había despertado sin querer, haciendo ruido, pero ella respondió enseguida:

—¡No! ¡Cómo cree! Me desperté yo sola.

La encaré y dudé de su respuesta. Sus ojos no eran de alguien que se acabara de dormir; parecían no haber empezado el sueño. Sin embargo, esa observación, que tendría un significado en otro espíritu, yo la deseché de inmediato, sin advertir que precisamente tal vez no durmiese por mi causa y que mintiese para no preocuparme o enfadarme. Ya dije que ella era buena, muy buena.

—Pero la hora ya debe de estar cerca.

—¡Qué paciencia la suya de esperar despierto mientras el vecino duerme! ¡Y esperar solo! ¿No le dan miedo las almas del otro mundo?

Observé que se asustaba al verme.

—Cuando escuché pasos, me pareció raro; pero usted apareció enseguida.

—¿Qué estaba leyendo? No me diga, ya sé, es la novela de los mosqueteros.

—Justamente; es muy bonita.

—¿Le gustan las novelas?

—Sí.

—¿Ya leyó La morenita*?*

—¿Del doctor Macedo? La tengo allá en Mangaratiba.

—A mí me gustan mucho las novelas, pero leo poco, por falta de tiempo. ¿Qué novelas ha leído?

Comencé a nombrar algunas. Concepción me escuchaba con la cabeza recargada en el respaldo, metía los ojos entre los párpados a medio cerrar, sin apartarlos de mí. De vez en cuando se pasaba la lengua por los labios, para humedecerlos. Cuando terminé de hablar no me dijo nada; nos quedamos así algunos segundos. Enseguida vi que enderezaba la cabeza, cruzaba los dedos y se apoyaba sobre ellos mientras los codos descansaban en los brazos de la silla; todo esto lo había hecho sin desviar sus astutos ojos grandes.

"Tal vez esté aburrida", pensé.

Y luego añadí en voz alta:

—Doña Concepción, creo que se va llegando la hora, y yo…

—No, no, todavía es temprano. Acabo de ver el reloj; son las once y media. Hay tiempo. ¿Usted si no duerme de noche es capaz de no dormir de día?

—Lo he hecho.

—Yo no; si no duermo una noche, al otro día no soporto, aunque sea media hora debo dormir. Pero también es que me estoy haciendo vieja.

—Qué vieja ni qué nada, doña Concepción.

Mi expresión fue tan emotiva que la hizo sonreír. Habitualmente sus gestos eran lentos y sus actitudes tranquilas; sin embargo, ahora se levantó rápido, fue al otro lado de la sala y dio unos pasos, entre la ventana de la calle y la puerta del despacho de su marido. Así, con su desaliño honesto, me daba una impresión singular. A pesar de que era delgada, tenía no sé qué cadencia en el andar, como alguien que le cuesta llevar el cuerpo; ese gesto nunca me pareció tan de ella como en aquella noche. Se detenía algunas veces, examinaba una parte de

la cortina, o ponía en su lugar algún adorno de la vitrina; al fin se detuvo ante mí, con la mesa de por medio. El círculo de sus ideas era estrecho; volvió a su sorpresa de encontrarme despierto, esperando. Yo le repetí lo que ella ya sabía, es decir, que nunca había oído la misa de gallo en la Corte, y no me la quería perder

—Es la misma misa de pueblo; todas las misas se parecen.

—Ya lo creo; pero aquí debe haber más lujo y más gente también. Oiga, la semana santa en la Corte es más bonita que en los pueblos. Y qué decir de las fiestas de san Juan, y las de san Antonio...

Poco a poco se había inclinado; apoyaba los codos sobre el mármol de la mesa y metía el rostro entre sus manos abiertas. No traía las mangas abotonadas, le caían naturalmente, y le vi la mitad de los brazos, muy claros y menos delgados de lo que se podría suponer Aunque el espectáculo no era una novedad para mí, tampoco era común; en aquel momento, sin embargo, la impresión que tuve fue fuerte. Sus venas eran tan azules que, a pesar de la poca claridad, podía contarlas desde mi lugar. La presencia de Concepción me despertó aún más que la del libro. Continué diciendo lo que pensaba de las fiestas de pueblo y de ciudad, y de otras cosas que se me ocurrían.

Hablaba enmendando los temas, sin saber por qué, variándolos y volviendo a los primeros, y riendo para hacerla sonreír y ver sus dientes que lucían tan blancos, todos iguales. Sus ojos no eran exactamente negros, pero sí oscuros; la nariz, seca y larga, un poquito curva, le daba a su cara un aire interrogativo. Cuando yo subía el tono de voz, ella me reprimía:

—¡Más bajo! Mamá puede despertarse.

Y no salía de aquella posición, que me llenaba de gusto, tan cerca quedaban nuestras caras. Realmente, no era necesario hablar en voz alta para ser escuchado; murmurábamos los dos, yo más que ella, porque hablaba más; ella, a veces, se quedaba seria, muy seria, con la cabeza un poco torcida. Finalmente se cansó; cambió de actitud y de lugar. Dio la vuelta y vino a sentarse a mi lado, en la otomana.

Volteé, y pude ver, de reojo, la punta de las chinelas; pero fue sólo el tiempo que a ella le llevó sentarse, la bata era larga y se las tapó enseguida. Recuerdo que eran negras.

Concepción dijo bajito:

—Mamá está lejos, pero tiene el sueño muy ligero, si despierta ahora, pobre, se le va a ir el sueño.

—Yo también soy así.

—¿Cómo? —preguntó ella inclinando el cuerpo para escuchar mejor.

Fui a sentarme en la silla que quedaba al lado de la otomana y le repetí la frase. Se rió de la coincidencia, también ella tenía el sueño ligero; éramos tres sueños ligeros.

—Hay ocasiones en que soy igual a mamá; si me despierto me cuesta dormir de nuevo, doy vueltas en la cama a lo tonto, me levanto, enciendo una vela, paseo, vuelvo a acostarme y nada.

—Fue lo que le pasó hoy.

—No, no —me interrumpió ella.

No entendí la negativa; puede ser que ella tampoco la entendiera. Agarró las puntas del cinturón de la bata y se pegó con ellas sobre las rodillas, es decir, la rodilla derecha, porque acababa de cruzar las piernas. Después habló de una historia de sueños y me aseguró que únicamente había tenido una pesadilla, cuando era niña. Quiso saber si yo las tenía. La charla se fue hilvanando así lentamente, largamente, sin que yo me diese cuenta ni de la hora ni de la misa. Cuando acababa una narración o una explicación, ella inventaba otra pregunta u otro tema, y yo tomaba de nuevo la palabra. De vez en cuando me reprimía:

—Más bajo, más bajo.

Había también unas pausas. Dos o tres veces me pareció que dormía, pero sus ojos cerrados por un instante se abrían luego, sin sueño ni fatiga, como si los hubiese cerrado para ver mejor. Una de esas veces, creo, se dio cuenta de lo embebido que estaba yo de su persona,

y recuerdo que los volvió a cerrar, no sé si rápido o despacio. Hay impresiones de esa noche que me aparecen truncadas o confusas. Me contradigo, me cuesta trabajo. Una de ésas que todavía tengo frescas es que, de repente, ella, que apenas era simpática, se volvió linda, lindísima. Estaba de pie, con los brazos cruzados; yo, por respeto, quise levantarme; no lo permitió, puso una de sus manos en mi hombro, y me obligó a permanecer sentado. Pensé que iba a decir alguna cosa, pero se estremeció, como si tuviese un escalofrío, me dio la espalda y fue a sentarse en la silla, en donde me encontrara leyendo. Desde allí, lanzó la vista por el espejo que quedaba encima de la otomana, habló de dos grabados que colgaban de la pared.

—Estos cuadros se están haciendo viejos. Ya le pedí a Chiquinho que compremos otros.

Chiquinho era el marido. Los cuadros hablaban del asunto principal de este hombre. Uno representaba a Cleopatra; no recuerdo el tema del otro, eran mujeres. Vulgares ambos; en aquel tiempo no me parecieron feos.

—Son bonitos —dije.

—Son bonitos, pero están manchados. Y además, para ser francos, yo preferiría dos imágenes, dos santas. Éstas se ven más apropiadas para cuarto de muchacho o de barbero.

—¿De barbero? Usted no ha ido a ninguna barbería.

—Pero me imagino que los clientes, mientras esperan, hablan de señoritas y de enamoramientos, y naturalmente el dueño de la casa les

alegra la vista con figuras bonitas. En casa de familia es que no me parece que sea apropiado. Es lo que pienso; pero yo pienso muchas cosas; así, raras. Sea lo que sea, no me gustan los cuadros. Yo tengo una Nuestra Señora de la Concepción, mi patrona, muy bonita; pero es escultura, no se puede poner en la pared, ni yo quiero, está en mi oratorio.

La idea del oratorio me trajo la de la misa, me recordó que podría ser tarde y quise decirlo. Creo que llegué a abrir la boca, pero luego la cerré para escuchar lo que ella contaba, con dulzura, con gracia, con tal languidez que le provocaba pereza a mi alma y la hacía olvidarse de la misa y de la iglesia. Hablaba de sus devociones de niña y señorita. Después se refería a unas anécdotas, historias de paseos, reminiscencias de Paquetá, todo mezclado, casi sin interrupción. Cuando se cansó del pasado, habló del presente, de los asuntos de la casa, de los cuidados de la familia que, desde antes de casarse, le habían dicho que eran muchos, pero no eran nada. No me contó, pero yo sabía que se había casado a los veintisiete años.

Y ahora no se cambiaba de lugar, como al principio, y casi no salía de la misma actitud. No tenía los grandes ojos largos, y empezó a mirar a lo tonto hacia las paredes.

—Necesitamos cambiar el tapiz de la sala —dijo poco después, como si hablara consigo misma.

Estuve de acuerdo para decir alguna cosa, para salir de la especie de sueño magnético, o lo que sea que fuere que me cohibía la lengua y los sentidos. Quería, y no, acabar la charla; hacía un esfuerzo para desviar mis ojos de ella, y los desviaba por un sentimiento de respeto; pero la idea de que pareciera que me estaba aburriendo, cuando no lo era, me llevaba de nuevo los ojos hacia Concepción. La conversación moría. En la calle, el silencio era total.

Llegamos a quedarnos por algún tiempo –no puedo decir cuánto– completamente callados. El rumor, único y escaso, era un roído de ratón en el despacho, que me despertó de aquella especie de somnolencia; quise hablar de ello, pero no encontré la manera. Concepción

parecía divagar. Un golpe en la ventana, por fuera, y una voz que gritaba: "¡Misa de gallo!, ¡misa de gallo!"

—Allí está su compañero, qué gracioso; usted quedó de ir a despertarlo, y es él quien viene a despertarlo a usted. Vaya, que ya debe de ser la hora; adiós.

—¿De verdad? —pregunté.

—Claro.

—¡Misa de gallo! —repitieron desde afuera, golpeando.

—Vaya, vaya, no se haga esperar. La culpa ha sido mía. Adiós, hasta mañana.

Y con la misma cadencia del cuerpo, Concepción entró por el corredor adentro; pisaba mansamente. Salí a la calle y encontré al vecino que me esperaba. Nos dirigimos de allí a la iglesia. Durante la misa, la figura de Concepción se interpuso más de una vez entre el sacerdote y yo; que se disculpe esto por mis diecisiete años. A la mañana siguiente, en la comida, hablé de la misa de gallo y de la gente que estaba en la iglesia, sin excitar la curiosidad de Concepción. Durante el día la encontré como siempre, natural, benigna, sin nada que hiciera recordar la charla de la víspera. Para año nuevo fui a Mangaratiba. Cuando regresé a Río de Janeiro, en marzo, el escribano había muerto de una apoplejía. Concepción vivía en Engenho Novo, pero no la visité, ni me la encontré. Más tarde escuché que se había casado con el escribiente sucesor de su marido.

Jerarquía de los personajes

Los personajes cumplen diversas funciones en una historia y se les clasifica de diferentes maneras. La más habitual de estas clasificaciones tiene que ver con su importancia: el tipo de papel que juegan en la historia.

1. **Protagonista:** es el personaje más importante. Con frecuencia se dice que la historia "gira" alrededor de él (o ella), lo que puede significar

varias cosas. Puede ser que la mayoría de los sucesos de la historia tengan que ver con ese personaje. Puede ser también que no haya ningún personaje con más "tiempo" en la narración, es decir, que esté presente en todo momento. En muchos casos, también puede ser que el protagonista sea el personaje que más cambia entre el planteamiento de la historia y su conclusión, es decir, que sea aquel a quien más afecta todo lo que sucede. La serie de cambios que experimenta un personaje se llama a veces arco dramático: de acuerdo con esta idea, un protagonista abarcaría toda la historia con su propio arco dramático. Una historia puede tener uno o varios protagonistas (cuando hay varios, también se les llama coprotagonistas). En "Misa de gallo" el protagonista es Nogueira, el estudiante que cuenta los hechos. No cambia mucho que digamos, pero lo conocemos más que a ningún otro de los personajes y está con nosotros siempre a lo largo de la historia.

2. **Antagonista**: es el opositor del protagonista: un personaje que se dedica a estorbarlo o impedir que logre sus propósitos y que tiene, en general, su propio arco dramático. Cuando hay un antagonista, la historia puede tratar expresamente de su conflicto con el protagonista, y en este caso el arco dramático del antagonista abarca toda la narración al igual que el del protagonista. A veces se habla de protagonistas y antagonistas como "héroes y villanos", o "buenos y malos", pero esto no siempre es así. Podemos tener un protagonista malévolo y un antagonista bueno, o bien ambos pueden tener una mezcla de virtudes y defectos más parecida a la de las personas reales, que tenemos, desde luego, la capacidad para el mal y para el bien. Una historia puede tener uno, varios, o ningún antagonista: "Misa de gallo" no tiene ninguno.
3. **Secundario**: los personajes secundarios son aquellos con una presencia importante en la historia pero que no la abarcan por completo, como sí suelen hacerlo protagonistas o antagonistas. Los personajes secundarios quedan subordinados a los principales (los de las

dos categorías anteriores) y a veces los ayudan, a veces les estorban y otras más no hacen una cosa ni otra. En algunos casos, un personaje secundario puede tener su propio arco dramático, pero éste nunca abarcará todos los hechos de la narración en cuestión. (A estos arcos dramáticos más pequeños, como historias más pequeñas dentro de la principal, se les llama a veces tramas secundarias.) Suele ocurrir que los personajes secundarios, aunque no "dominen" los hechos de la historia, aparezcan en ella más de una vez o por un tiempo apreciable. Puede haber varios personajes secundarios en una historia, o uno solo, o ninguno, aunque esto es raro. En el cuento de Machado de Assis, Concepción es el personaje secundario más importante: su propio arco dramático pasa por el encuentro de la noche que Nogueira nos cuenta, y que concluye insatisfactoriamente para ella.

4. **Incidental**: los personajes incidentales aparecen brevemente en las historias. Nunca tienen arco dramático y en general sólo cumplen una o unas pocas funciones específicas, relacionadas directamente con alguna acción de protagonistas, antagonistas o personajes secundarios. Un personaje incidental en "Misa de gallo" es Ignacia, la madre de Concepción, que sólo aparece un par de veces y tiene una participación muy limitada en la historia.

El conflicto

Cuando hay personajes, hay *conflicto*. Prácticamente la totalidad de las historias contiene al menos un conflicto. En la narrativa, el conflicto no es necesariamente una pelea, como podría hacernos pensar la definición convencional de la palabra: aquí el conflicto es cualquier obstáculo que se presenta ante un personaje, que le impide lograr lo que desea y por lo tanto lo obliga a actuar. El conflicto es importante porque da interés a la trama de una historia, y también porque permite pensar en un elemento de los más importantes de toda historia: sus temas.

Podemos clasificar los conflictos de una historia en cinco tipos:

1. Un personaje contra otro. Éste es el tipo más simple: protagonista contra antagonista, por ejemplo, o cualquier otra situación en la que un individuo se oponga directamente a otro. Este tipo de conflicto no implica necesariamente una lucha física: en "La camisa mágica", la princesa se opone al soldado sin pelear directamente con él, y en "Misa de gallo" ocurre algo todavía más curioso: Concepción, quien aparentemente desea acercarse más a Nogueira y tal vez hasta aprovechar la oportunidad para seducirlo, tiene un conflicto con el propio Nogueira, quien no se da cuenta de sus intenciones y, sin querer, las obstaculiza.
2. Un personaje contra un grupo. En este caso se trata de un individuo contra varios: una familia, una comunidad, una sociedad o hasta el mundo entero. En este caso, también, el conflicto puede no ser físico: un personaje puede, por ejemplo, oponerse a las reglas que dicta la sociedad en la que vive, o a los deseos del grupo de amigos al que pertenece. En "Misa de gallo", Concepción tiene un conflicto con su sociedad, que si bien tolera cosas como la esclavitud o la infidelidad de su marido, no vería con tan buenos ojos su propia infidelidad con Nogueira.
3. Un personaje contra sí mismo. Este tipo de conflicto es también muy frecuente: un personaje puede encontrar obstáculos en sus propios miedos, sus prejuicios, sus debilidades y hasta sus propios deseos encontrados. Una vez más, Concepción puede servir de ejemplo: claramente duda a la hora de intentar acercarse a Nogueira, porque sabe que estaría cometiendo algo mal visto pero, también, porque ella misma no está segura de si debe atreverse o no a desafiar las convenciones sociales y encontrar una compensación a sus propias insatisfacciones maritales.
4. Un personaje contra una fuerza impersonal. Este conflicto es menos usual: es el que sucede cuando el obstáculo es, por ejemplo, un

fenómeno natural (una tormenta, una erupción volcánica), o bien una casualidad desafortunada, o cualquier otra fuerza semejante, es decir, que no tenga conciencia ni intención alguna de oponerse al personaje y simplemente esté allí, en el mundo narrado, como parte del mismo. Un personaje puede desear escalar una montaña: serán obstáculos la ladera de la misma, las piedras, el clima, todas las dificultades del ascenso.

5. Un personaje contra el destino. La palabra "destino" se refería, en Grecia y Roma antiguas, a la voluntad de los dioses, infinitamente superiores a los seres humanos, invencibles y caprichosos. Aunque en nuestra época no creamos necesariamente en lo que se creía entonces, de todas formas podemos leer (y crear) historias en las que un personaje se enfrenta con una fuerza a la que no puede vencer y que desea controlarlo. El ejemplo clásico es el de la obra de teatro *Edipo Rey*, de Sófocles: el hijo del rey de Tebas nace y se profetiza que traerá la ruina del reino, que matará a su padre y se casará con su madre. El rey intenta que estos hechos terribles no sucedan, y sus acciones causan justamente que ocurran. En todos los otros tipos de conflicto, el personaje puede perder o puede ganar: aquí siempre pierde, y el interés está en ver cómo sucede: qué nos dice la derrota acerca del personaje y de su mundo.

En una historia pueden darse muchos conflictos diferentes a la vez, pero no todos tienen igual importancia. De hecho, en general sucede que uno solo destaca por encima de todos los demás. Este conflicto suele estar relacionado con el arco dramático del protagonista de la historia y suele sugerir el tema de la misma: su idea central, que tiene relación con todos los hechos que se cuentan y en especial con su conclusión. Sobre todo en las historias que tienden a la unidad de efecto, este tema central es fácil de hallar. En "Columpios", por ejemplo, el conflicto principal es el de la narradora contra sí misma, porque su miedo se opone a su deseo de conocer la verdad; el tema de esta historia es ese miedo. Y, a partir de aquí, podemos llegar también a lo que se llama la tesis

de la historia, es decir, a lo que ésta opina sobre su tema. En "Columpios", la tesis puede ser que podemos preferir no saber algo que nos inquieta, si el miedo nos gana.

Es importante notar que la tesis no es necesariamente una "moraleja" ni un "mensaje", es decir, no es una lección de conducta o una "regla" para la vida: es simplemente un parecer sobre algún concepto, o sobre un aspecto del mundo o de la existencia.

¿Qué hacer con todo esto?

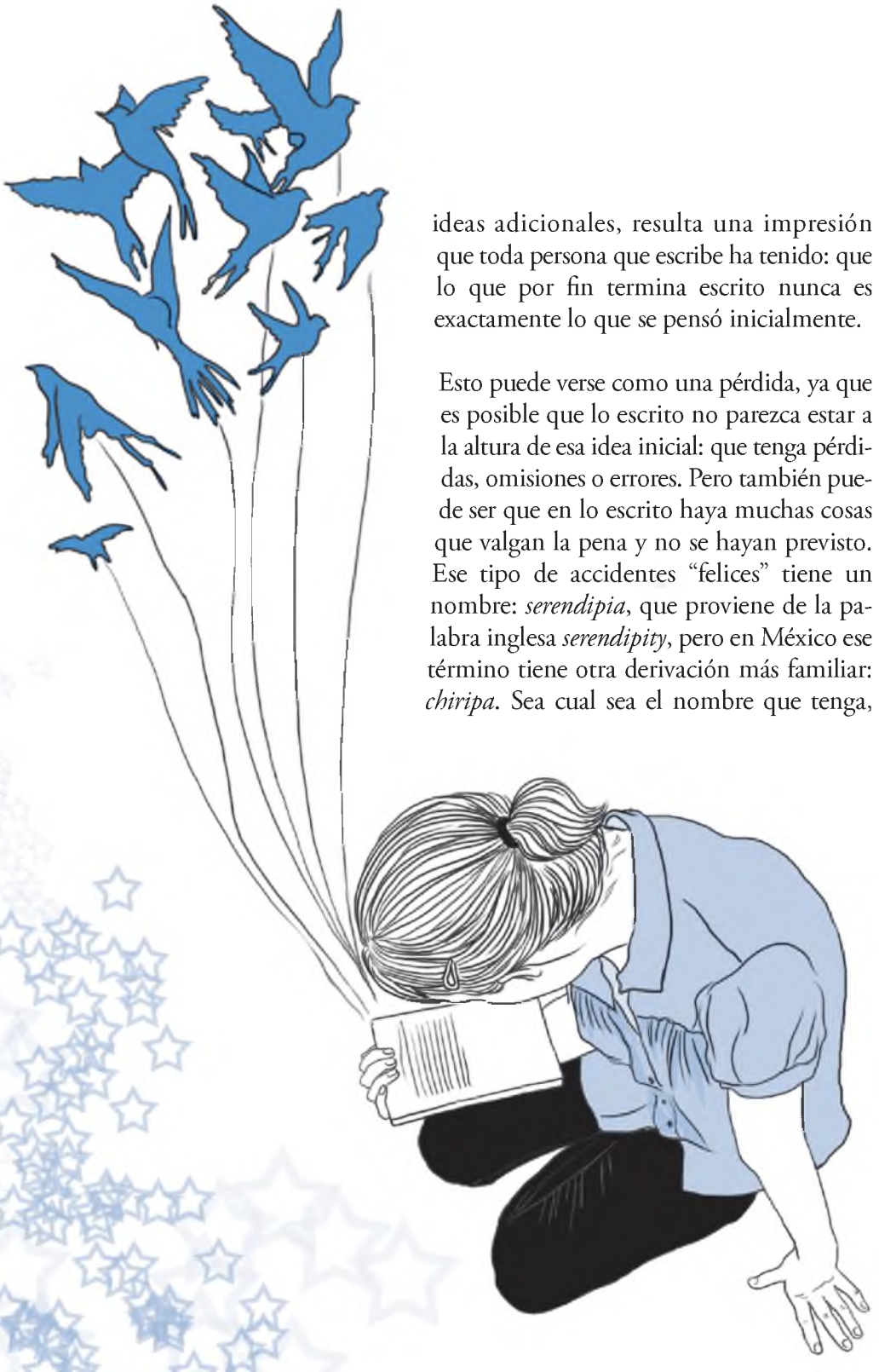
Cuando se habla de conceptos como los que se han mencionado hasta ahora, algunas personas deseosas de escribir dicen sentirse abrumadas: ¿qué hacer con tantas definiciones e ideas?

Es importante responder esta pregunta. Toda la información de las páginas que anteceden sirve, desde luego, para describir las partes de una historia y lo que una historia puede hacer cuando se lee. Sin embargo, ninguno de estos conceptos necesita "tenerse en mente" a la hora de escribir. Por el contrario, son útiles cuando se ha terminado de escribir y se empieza a leer la historia. En general, los creadores necesitan leer sus propias historias, incluso más de una vez, antes de intentar publicarlas o difundirlas de alguna u otra manera. Esto es así porque el proceso de la escritura es complejo y en él siempre ocurren sucesos inesperados.

Cuando comenzamos a pensar en una historia, nuestras ideas pasan por varias etapas: primero, el pensamiento se verbaliza, es decir, se empieza a expresar en palabras y frases; luego, esas palabras y frases, más o menos formadas en nuestra mente, deben plasmarse, sea a mano, mediante un teclado o de otro modo. Como el lenguaje es una herramienta imperfecta, y como hay un tiempo que media entre la idea y el momento en que queda plasmada, durante el cual nuestra mente puede seguir pensando, puede distraerse, puede tener

ideas adicionales, resulta una impresión que toda persona que escribe ha tenido: que lo que por fin termina escrito nunca es exactamente lo que se pensó inicialmente.

Esto puede verse como una pérdida, ya que es posible que lo escrito no parezca estar a la altura de esa idea inicial: que tenga pérdidas, omisiones o errores. Pero también puede ser que en lo escrito haya muchas cosas que valgan la pena y no se hayan previsto. Ese tipo de accidentes "felices" tiene un nombre: *serendipia*, que proviene de la palabra inglesa *serendipity*, pero en México ese término tiene otra derivación más familiar: *chiripa*. Sea cual sea el nombre que tenga,



también lo que nos sale bien en un escrito sin que nos lo hayamos propuesto es obra nuestra, y podemos aprovecharlo. Pero el único modo de descubrirlo es leyendo lo escrito con cuidado y con objetividad.

Un ejemplo de esto está en los temas y tesis de las historias, con los que ocurre este fenómeno curioso: los escritores no suelen partir de su idea ni de su tesis, sino que la van descubriendo a medida que escriben, y a veces es lo último a lo que llegan.

En general se recomienda, antes de comenzar la revisión de un texto, dejar pasar algún tiempo: como la escritura es, en cierto modo, una huella que dejan nuestros procesos mentales, leer demasiado pronto puede dar por resultado que, más que ver el texto como es, lo veamos como un recordatorio de pensamientos que aún podemos tener presentes.

Una vez que se empieza a leer se puede comenzar a detectar, por ejemplo, que tal personaje es un antagonista de tal otro; que tal historia pensada con una estructura clásica más bien debería tener otra, distinta; que aquí falta precisar una descripción, que allá puede acelerarse la velocidad de la historia, que este conflicto es más importante de lo que parecía y, acaso, sugiere que el tema central de lo que se escribe no es en absoluto el que teníamos en mente.

Esta parte del proceso de la escritura puede ser ardua, pero también puede ser muy estimulante, porque en cierto modo es un diálogo con nosotros mismos: es la búsqueda de todo lo que podemos decir con una historia, es decir, de todo lo que esa historia dice de nosotros mismos y del mundo que nos rodea. Y justamente en esto reside el gran valor de las historias: si hacemos bien nuestro trabajo, aquello que decimos desde nuestra propia experiencia tendrá sentido para otros. Las historias que valen la pena son siempre un puente entre quien escribe y quien lee, hecho de experiencias comunes a todos los seres humanos: de acciones, de sentimientos, de ideas; si quien lee no tiene el tiempo o la posibilidad de expresar lo que le sucede, es muy posible, de hecho,

que una historia le permita entenderse mejor: dar sentido a algún aspecto o algún momento de su vida. Esto es lo que nos sucede cuando decimos que una gran historia "nos habla": tiene sentido para nosotros a pesar de que quien la escribió, probablemente, no sospechaba siquiera que lo leeríamos. Lo que se cuenta en la historia se integra a la forma en la que entendemos el mundo.

Tal vez usted pueda escribir la historia que le hable a alguien más: incluso, a alguien muy remoto en el tiempo o en el espacio. Ésta es una de las grandes aspiraciones de todos los que inventan historias, y algunos de ellos llegan a ver satisfecho su deseo.

Segunda parte
El acto de escribir

El trabajo de taller

Los ejercicios de creación en equipo son lo más cercano que se propone aquí al trabajo de los llamados talleres literarios.

Un *taller literario* es un grupo que se organiza para que sus integrantes, por turnos, presenten sus escritos y reciban comentarios de los demás. Muchos talleres tienen un coordinador: una persona con más experiencia que no presenta textos en las reuniones, y en cambio hace las veces de maestro, o (mejor todavía) de orientador y facilitador del trabajo de los demás. Como en el caso de las Salas de Lectura puede no haber la posibilidad de un coordinador, estos ejercicios están pensados para realizarse por un grupo de iguales: todas las personas presentes participan, y todas tienen la oportunidad de leer sus textos a los demás, así como de opinar sobre los textos que escriben los otros.

(Los ejercicios, por supuesto, también pueden realizarse de forma individual, sin discusión subsecuente.)

El propósito de todo taller es doble: ayudar a las personas a que pierdan el miedo a expresarse por escrito, y también a que fortalezcan su capacidad de crítica: de leer cualquier texto y detectar sus fortalezas y debilidades, con miras a poder mejorarlo. En este contexto, hay que resaltar que la palabra *crítica* no significa "ataque", como se le utiliza en ocasiones, sino que está más cerca de la definición que da el diccionario: "Examen y juicio acerca de alguien o algo", como dice el de la Real Academia Española. Análisis: se trata de poder apreciar tanto los defectos como las virtudes de lo escrito, de manera tan objetiva como sea posible.

Pensando en esta necesidad, he aquí algunas recomendaciones surtidas para el trabajo de taller:

a) Se debe recordar que una narración, incluso cuando está escrita en primera persona ("yo fui", "yo hice", etcétera), puede no ser autobiográfica, es decir, puede no ser un recuento de hechos reales que nos trae

directamente la persona que presenta la historia. En la mayor parte de las historias, de hecho, la primera persona indica el recuento de hechos inventados que realiza un personaje que habla de sí mismo. Es mejor, por lo tanto, no pasar de inmediato a la conclusión de que quien escribe es directamente el narrador de la historia y no hacer comentarios como "aquí tú dices que pasó tal cosa", "a ti te pasó tal otra", etcétera.

b) Similar a la anterior: una persona puede relatar sucesos que le desagraden personalmente o crear personajes con los que no esté de acuerdo: que piensen de manera distinta, e incluso totalmente opuesta, a la persona que los creó. Por lo tanto tampoco es recomendable suponer que un texto es siempre "lo que cree su autor".

c) Al comentar, se debe hablar con libertad acerca de cualquier aspecto de la historia que se considere digno de mención. Hay que notar tanto las virtudes como los defectos del texto, y además explicar las opiniones que se ofrezcan, es decir, no quedarse solamente en decir "me gustó" o "no me gustó". Asimismo es muy importante no alejarse del texto, es decir, centrarse en comentar lo que está escrito.
d) Así como quienes comentan pueden hacerlo libremente, quien escribe la historia que se comenta, y por lo tanto recibe los comentarios de los demás, está en entera libertad de rechazar los que no le agraden y quedarse únicamente con las sugerencias que considere útiles.
e) A la hora de la discusión, es recomendable que los lectores intenten responder por sí mismos todas las dudas que el texto les inspire antes de preguntar directamente a quien lo haya escrito. Esto es porque, si el texto llega a publicarse, su autor o autora no estará allí para explicarlo a los posibles lectores, y por lo tanto debe sostenerse por sí mismo: ofrecer toda la información necesaria para ser comprendido.

Ahora sí, los ejercicios. Éstos empiezan por el número nueve porque continúan una misma lista junto con los ejercicios básicos que aparecieron al comienzo del libro, y así quien desee hacerlos podrá localizarlos fácilmente por su número.

Ejercicios en equipo

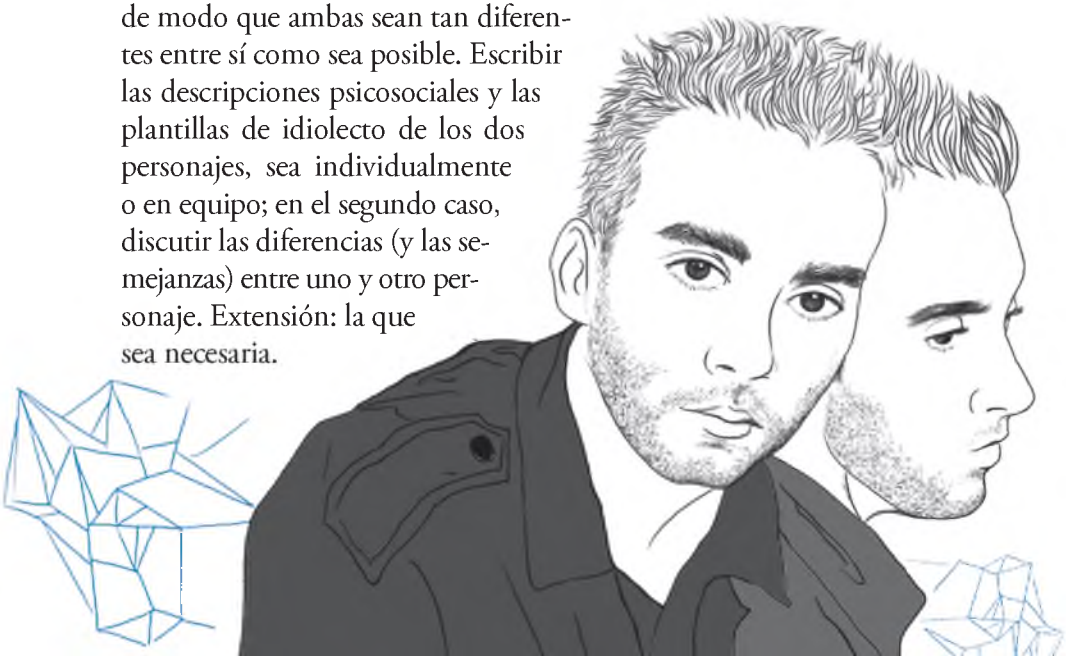
I. Ejercicios de personajes

(Nota: en el Apéndice II se describen dos herramientas que se utilizan en los ejercicios de personajes: la descripción psicosocial y la plantilla de idiolecto.)

9. Imaginar y escribir, individualmente, la descripción del aspecto físico de un personaje secundario o incidental de los cuentos de ejemplo (digamos, la cocinera de "La camisa mágica", que no es descrita más allá de unas pocas palabras). Luego comparar y discutir las descripciones. Extensión: no más de una página.
10. Localizar alguna otra historia (cuento o novela) en la que no se describa el aspecto físico de un personaje relevante. Imaginar y escribir una descripción entre los miembros del grupo o a gusto de cada uno de ellos. Extensión: no más de una página.
11. Escribir la lista de las 10 cosas favoritas de un personaje de ficción (proveniente de la literatura o el cine) conocido por todos los miembros del grupo. Después, el grupo puede discutir las listas escritas por todos para refinarlas o incluso crear entre todos una lista perfeccionada que refleje mejor el carácter del personaje. Extensión: alrededor de una página.
12. Repetir el ejercicio anterior con esta variante: que la lista sea de las cosas que más desagraden al personaje elegido. Misma extensión que el anterior.
13. Imaginar y escribir la descripción del carácter de una persona desagradable, sea conocida directamente o no. Incluir en esta descripción tanto los rasgos positivos como los negativos. Extensión: entre una y dos páginas.
14. Escribir la descripción de una persona o un personaje al que se admire. En esa descripción deben verse sus rasgos físicos así como su carácter, y sobre todo las razones por las cuales es admirable. Sugerencia: se puede "ilustrar" el carácter de la persona contando brevemente una historia en la cual se le vea actuar (por ejemplo, una persona valiente

puede ser descrita realizando un acto de valor). Extensión: entre una y dos páginas.

15. Escribir la plantilla de idiolecto y la descripción psicosocial del personaje del ejercicio anterior. Extensión: entre tres y cinco páginas. (Ver pág. 87 y *ss.*)
16. Escribir la descripción de idiolecto y la descripción psicosocial de una persona real de la que solamente se conozcan muy pocos detalles: por ejemplo, de alguien mencionado en una noticia breve de periódico. Extensión: entre tres y cinco páginas.
17. Escribir la descripción de idiolecto y la descripción psicosocial de un personaje realista, es decir, que pudiera existir como una persona en la vida cotidiana. Después, modificar las descripciones de manera que se introduzca en el personaje un solo detalle fantástico, sobrenatural. (Por ejemplo, el personaje podría adquirir alas, o bien podría tener, en vez de un habla propia, la facultad de hablar exactamente en el idioma y con las inflexiones de quien lo escucha). Extensión: la que sea necesaria.
18. Imaginar a dos personajes que son gemelos idénticos pero fueron separados al nacer. Imaginar también, de preferencia en equipo, sus vidas, de modo que ambas sean tan diferentes entre sí como sea posible. Escribir las descripciones psicosociales y las plantillas de idiolecto de los dos personajes, sea individualmente o en equipo; en el segundo caso, discutir las diferencias (y las semejanzas) entre uno y otro personaje. Extensión: la que sea necesaria.



19. Este ejercicio debe hacerse con un personaje ya conocido, sea de ejercicios anteriores o de cualquier historia que el grupo conozca. Imaginar que el personaje en cuestión pierde la memoria; que se despierta en un lugar ajeno y alejado de su propio hogar y que no tiene su ropa habitual ni sus efectos personales (el caso más típico podría ser que despertara en un hospital). Suponer que el personaje retiene su carácter, su modo de ser y de pensar; discutir qué haría el personaje en semejante situación y qué tantas preguntas podría responder de su descripción psicosocial. Luego, escribir ésta entre todos. Extensión: la que sea necesaria.
20. Escribir la biografía de un personaje, enfatizando ciertos detalles importantes de su vida (por ejemplo, su ocupación y sus logros o dificultades laborales) y minimizando todo lo demás. Luego, escribir otra versión de la biografía del mismo personaje, pero ignorando por completo los detalles mencionados en la primera y haciendo referencia a otros totalmente distintos (por ejemplo, sus relaciones amorosas). Extensión: de una a dos páginas por biografía.
21. Escribir en primera persona una autobiografía: los hechos fundamentales de la propia vida, como una sinopsis de la misma que comience en el nacimiento y concluya en el presente. Luego, escribir la autobiografía de uno de los personajes inventados en los ejercicios precedentes. Extensión: de una a dos páginas cada texto.
22. Escribir en primera persona la reacción que se haya tenido ante una película vista recientemente. No mencionar el propio nombre ni ningún detalle de carácter, gustos o circunstancias personales: hay que escribir únicamente lo que se pensó o sintió al ver y tras haber visto la película. Luego, escribir de la misma manera la reacción que pudieran tener, ante el mismo programa o película, los siguientes personajes: un hombre al que acaban de diagnosticarle una enfermedad incurable; una mujer embarazada que no desea un hijo; un hombre o una mujer que acaba de triunfar en un difícil conflicto de trabajo; un hombre o una mujer que no comprenda el idioma de la banda sonora ni de los subtítulos (en su caso) de la película; un

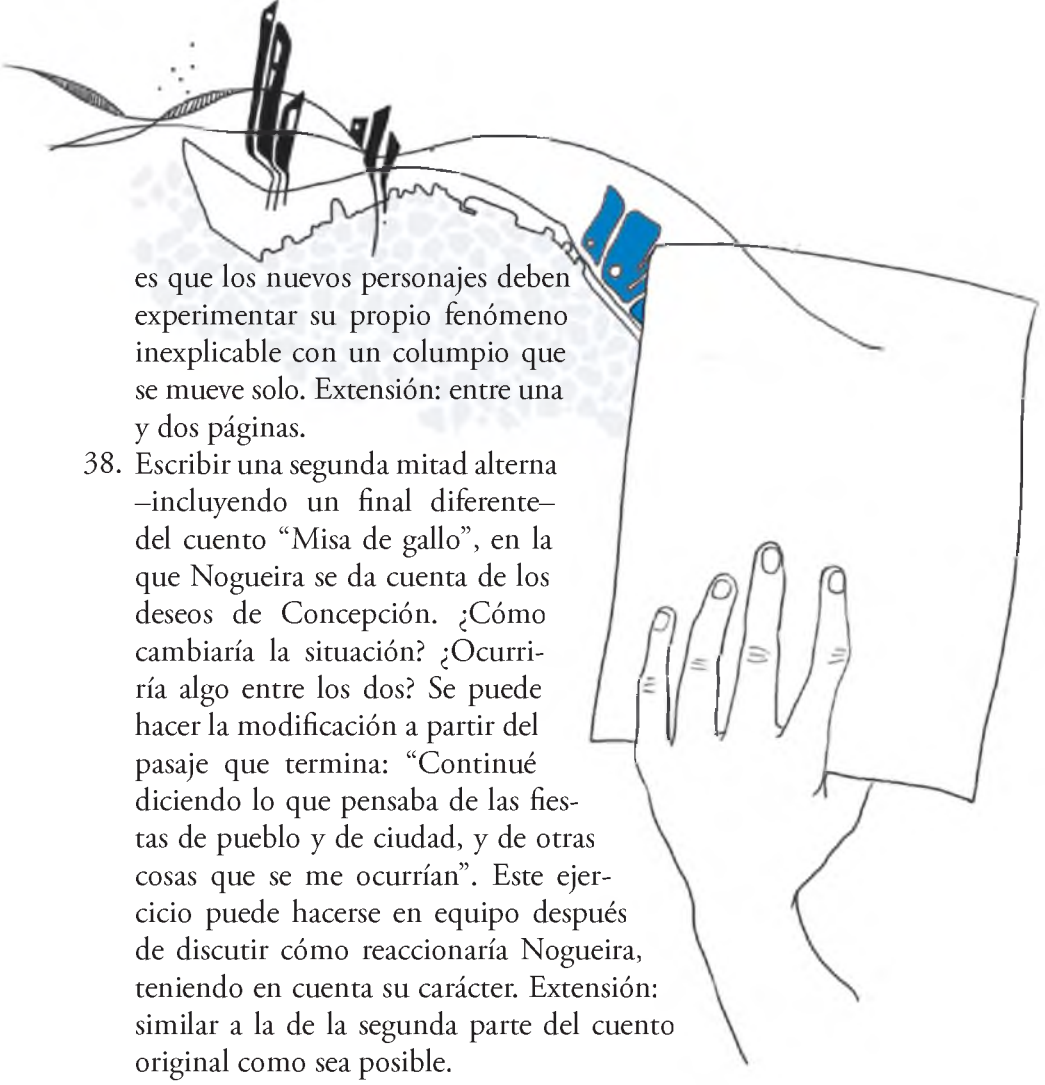
hombre o una mujer que tiene la impresión de haber soñado, la noche anterior, el argumento exacto de lo que está viendo. (Consejo: la idea en este caso es mostrar el carácter, el ánimo y las circunstancias de un personaje sin describirlo directamente. Extensión: entre media página y una página por personaje.)

II. Ejercicios de espacio, tiempo y sinopsis

23. Buscar un lugar cercano en el que no se haya estado nunca. Visitarlo y luego escribir su descripción, utilizando tantas impresiones sensoriales distintas como sea posible. Extensión: no menos de una página.
24. Encontrar una fotografía de algún espacio o lugar que deje ver muchos detalles del mismo. A continuación, escribir una descripción del lugar que utilice impresiones de todos los sentidos excepto la vista, es decir: del oído, del tacto, del gusto y del olfato. Extensión: la misma que el anterior.
25. Describir un objeto del lugar en el que se esté con esta variante: imaginar que quien describe es una persona que no conoce el nombre de ninguno de los objetos en el lugar y, por lo tanto, no puede recurrir a ellos y debe describir cada cosa que ve con palabras más simples. (Por ejemplo, una silla podría ser un objeto apoyado en cuatro patas verticales que a su vez sostienen una superficie horizontal de la que sale o en la que se apoya otra superficie, de tales y tales colores y características.) Extensión: la que sea necesaria.
26. Elegir uno de los cuentos utilizados como ejemplo en el cuaderno ("La camisa mágica", "Historia de Urashima", "Columpios" o "Misa de gallo") y escribir la descripción de alguno de los lugares mencionados en la historia agregando tantos detalles como sea posible a lo que se diga en el texto original. Los detalles deben provenir de todo tipo de impresiones sensoriales y ser consistentes entre sí: no contradecir lo que diga el texto original y no contradecirse unos a otros. Extensión: no menos de dos páginas.

27. Imaginar que el pescador Urashima, del cuento japonés, no viajó al fondo del mar, vivió en cambio la vida normal de un pescador y consiguió llegar hasta la edad de cien años. Discutir cuáles podrían ser los hechos más relevantes de esta "otra vida" del personaje y escribir la biografía de su vida completa –un siglo– comprimida en una sola página.
28. De nuevo tomando como referencia la "Historia de Urashima", escribir una versión extendida de cómo abrió el pescador la caja mágica. En el cuento original, como se recordará, sólo se dice "desató sus cordones y la destapó"; esta frase debe convertirse en al menos una página de narración, para lo cual será necesario, por supuesto, reducir la velocidad o *tempo* de la historia, agregando más detalles a ese par de sucesos.
29. Discutir cómo se podría escribir una variante de la "Historia de Urashima" usando prolepsis o analepsis, es decir, saltos hacia el pasado o el futuro. Por ejemplo, la variante podría empezar con una imagen del anciano Urashima, muerto, y luego ir hacia atrás, o bien podría mostrarlo pescando, como al comienzo, y luego pasar brevemente a sus impresiones en el fondo del mar en un salto hacia adelante. Luego, escribir uno de estos pasajes con saltos en el tiempo. Extensión: entre media página y dos páginas.
30. En muchas historias se utiliza una estrategia narrativa llamada *suspenso*: en un momento de la narración se cuenta o se sugiere a los lectores que más adelante pasarán ciertos hechos importantes, pero también que los propios personajes no lo saben. Por lo tanto el lector tiene la impresión de poder anticipar el futuro de los personajes, lo que puede interesarlo o preocuparle. Por ejemplo, en una historia policiaca puede suceder que un personaje se interne en un edificio y, después de que se nos ha dicho esto, brevemente se nos cuente de un enemigo que, armado y escondido, lo espera en algún lugar del edificio. Escribir una escena de suspenso. Extensión: entre una y tres páginas.

31. Escribir la sinopsis de una historia cuyo protagonista sea un personaje conocido pero con el nombre, o el sobrenombre, ligeramente cambiado ("Caperucita Verde" en vez de "Caperucita Roja", por ejemplo, o "Pepe el Perro" en vez de "Pepe el Toro", o "Sherry Holmes" –nombre femenino– en vez de "Sherlock Holmes"). La idea es que el argumento sea similar a los habituales del personaje elegido, pero con algún cambio que se derive del cambio de nombre. Extensión máxima: dos páginas.
32. Localizar en un periódico u otro lugar (una red social, un álbum familiar) una fotografía de una persona desconocida. Imaginarla como un personaje y escribir su biografía. Luego escribir la sinopsis de una historia de la que pudiera ser protagonista. Extensión: no más de cuatro páginas entre biografía y sinopsis.
33. Complemento del anterior: utilizar el personaje imaginado por otro compañero o compañera y escribir la sinopsis de una historia que lo emplee de protagonista. Extensión: entre una y dos páginas.
34. Escribir una explicación de por qué el sargento aparece en la olla de *kasha* en el cuento "La camisa mágica". Puede ser racional o fantasiosa. Extensión: entre un par de renglones y una página.
35. Escribir una explicación de qué es lo que pasa con el columpio de madrugada en el cuento "Columpios". Puede ser racional o fantasiosa, pero no debe implicar fantasmas. Extensión: entre un par de renglones y una página.
36. Escribir la sinopsis de una variante de "Columpios", contada desde el punto de vista de la vecina, que se convertiría en la nueva protagonista de la historia. Considerar cuál sería su conflicto principal y cómo cambiaría esto el tema central de la historia. Se pueden agregar sucesos a los que ya se conocen del cuento original, pero no se puede cambiar nada de lo que ya se cuenta en éste. Extensión: entre una y dos páginas.
37. Escribir la sinopsis de una historia paralela a "Columpios": que se desarrolle en el mismo mundo narrado, pero en otro sitio y con otros personajes. El único punto de contacto con la historia original



es que los nuevos personajes deben experimentar su propio fenómeno inexplicable con un columpio que se mueve solo. Extensión: entre una y dos páginas.

38. Escribir una segunda mitad alterna –incluyendo un final diferente– del cuento "Misa de gallo", en la que Nogueira se da cuenta de los deseos de Concepción. ¿Cómo cambiaría la situación? ¿Ocurriría algo entre los dos? Se puede hacer la modificación a partir del pasaje que termina: "Continué diciendo lo que pensaba de las fiestas de pueblo y de ciudad, y de otras cosas que se me ocurrían". Este ejercicio puede hacerse en equipo después de discutir cómo reaccionaría Nogueira, teniendo en cuenta su carácter. Extensión: similar a la de la segunda parte del cuento original como sea posible.
39. Escribir la sinopsis de una variante de "Misa de gallo" en la que en vez de Nogueira tengamos como protagonista a un personaje más avispado y más extrovertido, que no sólo se da cuenta de las intenciones de Concepción sino que se siente atraído por ella y decide tener un amorío. Extensión: la que sea necesaria.
40. El subgénero al que pertenece "Misa de gallo" es el llamado *realismo*: las historias que intentan describir la vida de un momento y lugar determinados tal como es. Escribir la sinopsis de otra variante del cuento, cambiando los sucesos de la trama para hacer que pertenezca a algún subgénero distinto: por ejemplo, el cuento podría convertirse en uno

fantástico (ocurre un suceso inexplicable y aparentemente imposible con el que los personajes deben lidiar), *policiaco* (se comete un crimen, o los personajes se involucran de algún modo con el mundo criminal, o ambas cosas a la vez), *de horror,* etc. Extensión: la que sea necesaria.

III. Ejercicios de historias completas

41. Escribir un cuento breve en el que se cuenten las acciones de un día completo: 24 horas en total, comprimiendo el tiempo cuanto sea necesario. Extensión: hasta tres páginas.
42. Complemento del anterior: escribir una minificción (una narración de no más de unas doscientas palabras, que se pueda leer prácticamente de un vistazo en una página) que cuente los hechos transcurridos en un periodo larguísimo: por ejemplo, un millón de años.
43. Escribir un cuento breve en el que se cuenten acciones en estricto tiempo real: se puede asumir que cada página puede equivaler aproximadamente a un minuto cuando se le lee en voz alta. (Sugerencia: el modo más simple de hacer esto es imaginando una historia compuesta totalmente de diálogos, pero puede ser interesante buscar alguna otra solución.) Extensión: libre.
44. Tomar un cuento preexistente (sea de los realizados en el taller o de cualquier otra procedencia) y escribir una continuación o una historia previa (a veces, a este tipo de historias que siguen o anteceden a hechos ya conocidos se les llama *secuelas* y *precuelas*, respectivamente, y traduciendo literalmente términos inventados en el idioma inglés). Extensión libre.
45. Que cada miembro del grupo escriba una lista con cinco palabras que jamás usa en su conversación cotidiana. A continuación, escribir una historia donde esas cinco palabras aparezcan frecuentemente. Extensión: una a dos páginas.
46. Complemento del anterior: imaginar a un personaje cuyas palabras favoritas sean las cinco seleccionadas, para luego inventarle su idio-

lecto y escribir una historia en la que sea protagonista. Extensión: la que sea necesaria.

47. Que un voluntario del grupo cuente un suceso de su vida real con tantos detalles como desee. Discutir en grupo la mejor forma de contar la historia, incluyendo lo siguiente: elegir el punto de vista más adecuado, en qué momento de los hechos comenzar la acción, y cuáles hechos serán más relevantes desde el punto de vista elegido. Luego el grupo puede escribir la historia en equipo o dejarla como encomienda a quien la contó originalmente. Extensión: libre.
48. Complemento del anterior: discutir cómo contar una versión alterna de la historia anterior en la que se utilice al menos una analepsis, una prolepsis o una escena de suspenso. Extensión: libre.
49. Imaginar entre todos en el grupo a un personaje actual (de aquí y ahora, como suele decirse) que descubre tener alguna relación con los personajes o los hechos de "La camisa mágica", "Historia de Urashima" o "Misa de gallo", es decir, de tiempos remotos y de experiencias muy ajenas a las suyas. Describirlo con tanta precisión como sea posible, imaginar cuáles serían sus reacciones ante el descubrimiento (y, mejor aún, las posibles consecuencias de éste) y escribir su historia. Extensión: entre dos y cinco páginas.
50. Imaginar entre todos una posible versión alterna de "La camisa mágica" en la que todos los sucesos y personajes sobrenaturales se sustituyeran por otros que no lo fueran, es decir, que fueran posibles en la vida cotidiana. Por ejemplo, la aparición del sargento en la olla podría cambiarse por una visita sorpresiva, el dragón podría convertirse en un maestro u otro tipo de benefactor humano, etcétera. Es imprescindible respetar la trama (no cambiar la serie de los sucesos), y la conclusión (el soldado se casa con la cocinera y se venga) debe ser la misma. Extensión: libre.
51. Complemento del anterior: encontrar una historia muy realista y rutinaria (también puede usarse una nota del periódico) y sustituir sucesos y personajes por otros que sean claramente fantásticos. En este caso se

debe también respetar la trama de los hechos y llegar a una conclusión igual o análoga a la de la historia original. Extensión: libre.

52. Partiendo de un cuento de hadas u otra historia conocida por todos los participantes, crear una serie de variaciones con forma de minificción. Se vale cambiar el final de la historia, inventar situaciones que no se den en la original, jugar a cambiar el carácter de los personajes. Un buen ejemplo puede ser el siguiente conjunto de textos brevísimos, hecho por el escritor mexicano José Luis Zárate a partir de los personajes y la anécdota de "Caperucita Roja".

> *Una pareja de cada animal, pero el lobo se niega a subir al Arca sin Caperucita.*
>
> *Después de hacer el amor el cazador no puede quitarse de la cabeza la idea que algo hay de lobo en Caperucita.*
>
> *En la terapia para curar su adicción a otras especies Caperucita y el lobo se conocen.*
>
> *Se decía que eran celos injustificados pero Caperucita Roja no podía dejar de ver con odio a los tres cochinitos.*
>
> *La enfermedad es un invierno lento y cruel. Por eso la abuela recibió con tanta alegría al lobo, le invitó un té, lo dejó almorzar a gusto.*
>
> *Con una leve sensación de ridículo, las lobas advertían a sus cachorros contra las caperucitas.*
>
> *El mínimo y dulce Francisco de Asís trajo a la aldea al terrible lobo, dócil al fin. "No peques más", dijo al dejarlo en casa de Caperucita.*
>
> *Quien anda con lobos a aullar se enseña. El lobo sabe decir, clarito: "Caperucita".*
>
> *El cazador sacó del lobo, milagrosamente aún con vida, a Caperucita, a la abuela, a tres cochinitos, a un despistado que dijo llamarse Gepeto.*
>
> *Hachas, sangre, muerte. El cuento de Caperucita es terrible, y más la versión que se cuentan entre sí los lobos.*

—Nuestro amor es imposible —le dijo Caperucita al lobo—. ¡Eres un Montesco!

Era un bosque tan oscuro y peligroso que Caperucita y el lobo se abrazaron en la cama de la abuela sintiéndose, al fin, a salvo.

El cazador olvidó que los lobos cazan en manada. Uno se quitó su disfraz de abuela, otro el de Caperucita, los muebles empezaron a gruñir

53. Inventar un personaje entre todos los miembros del grupo, con tantos detalles como sea posible, o bien utilizar alguno inventado en otro ejercicio. Escribir al menos diez minificciones alrededor de ese personaje: sucesos que pudieran haberle ocurrido y que se presten a ser contados de manera muy breve. (Consejo: mientras más inusual el personaje, este ejercicio suele ser más fácil.)
54. Jugar al cadáver exquisito. Éste es un juego inventado por miembros del movimiento surrealista, uno de los más importantes de las artes de comienzos del siglo xx. Tiene muchas formas, pero ésta es una de las más simples:
    a) El primer participante escribe una frase en la parte superior de una hoja de papel.
    b) El siguiente lee la frase, escribe otra que la continúe (con la idea de ir formando una historia) y dobla la hoja de modo que sólo pueda verse la frase que acaba de escribir.
    c) Se entrega la hoja al siguiente participante, quien repite el paso anterior.

    Se puede jugar hasta que todos los participantes hayan escrito una frase, o bien dar varias vueltas. Desde luego, el resultado final será un texto en el que el azar habrá tenido mucho que ver, pero en el que podrán hallarse, tal vez, sorpresas interesantes.
55. Jugar a las lapidarias. Este juego literario es un poco posterior al cadáver exquisito y es más de velocidad que de azar.
    Se juega del siguiente modo:

a) Cada participante utiliza una hoja de papel en la que dibuja tres columnas. Cada una de ellas tendrá por encabezado una palabra distinta: por ejemplo, "amor", "muerte" y "yo".
b) Por sorteo o al azar se elige una cuarta palabra, que será la palabra clave.
c) Todos los participantes escriben, tan rápido como puedan, tres minificciones, una en cada columna de su hoja. En cada minificción, la palabra del encabezado y la palabra clave deben aparecer al menos una vez. Si, por ejemplo, se eligió "fuego" como palabra clave, en la primera columna deberá escribirse un texto donde aparezcan "amor" y "fuego"; en la segunda, un texto sobre "muerte" y "fuego"; en la tercera, un texto con "yo" y "fuego".
d) Se puede terminar el juego cuando la primera persona que termine las tres minificciones avise que lo ha hecho, o bien se puede dar tiempo a que todos terminen. Los textos de todos los participantes se pueden leer a continuación, y los mejores pueden copiarse en una bitácora del juego, de la que luego pueden salir ideas para desarrollarse más largamente o de otras formas.

IV. Ejercicios libres

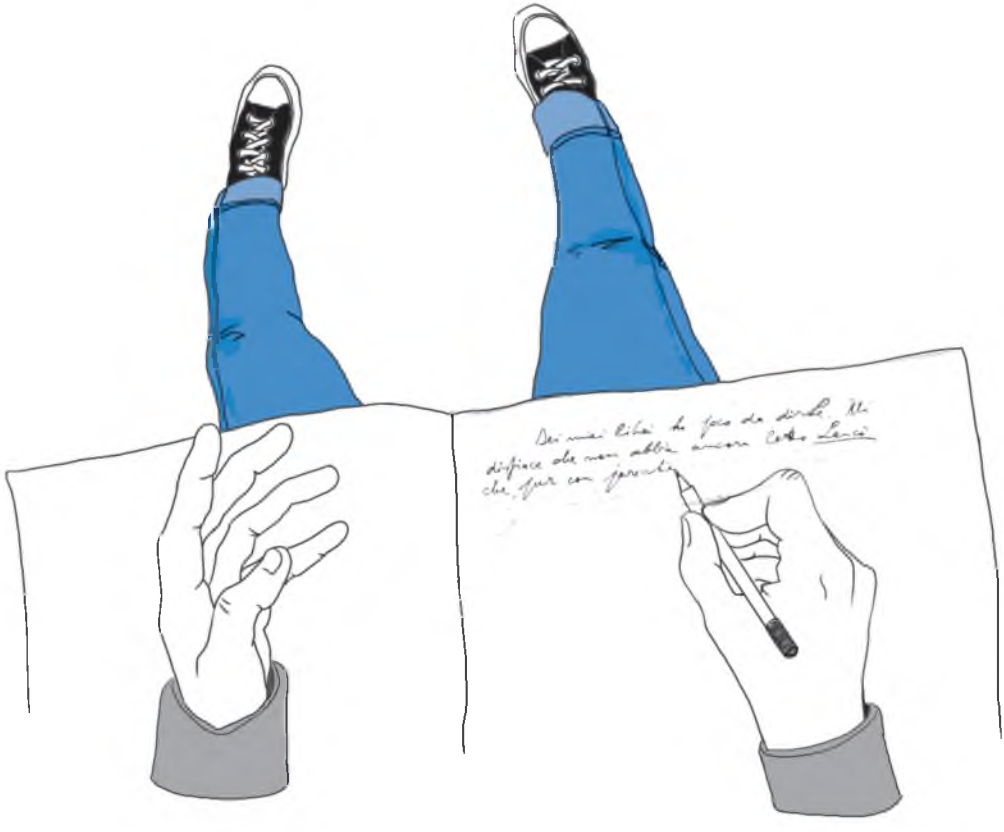
Los siguientes ejercicios pueden llevarse a cabo de manera independiente: para practicar, para mantener el hábito, para seguir "entrenando" después de haber intentado los ejercicios de las secciones anteriores, y en especial los de trabajo en equipo. Salvo cuando se indique lo contrario, la extensión de todos estos ejercicios es libre.

56. Escribir una narración realista desde el punto de vista de un enemigo, o por lo menos de una persona o un personaje que no nos agrade, sin que esa aversión se note: hasta la persona más malévola y

despreciable es, por así decir, la protagonista de su propia historia; la idea es colocarse en un punto de vista remoto y totalmente ajeno al propio y tratar de ver el mundo desde allí.

57. Escribir una narración en la que el tiempo transcurra al revés, describiendo, por ejemplo, cómo las hojas secas se levantan del suelo y suben a las ramas de los árboles, o cómo los ancianos rejuvenecen a lo largo de años y se convierten en adultos maduros, luego en adolescentes, etcétera. Un gran ejemplo de este truco es el cuento "Viaje a la semilla" del escritor cubano Alejo Carpentier.
58. Escribir una serie de minificciones acerca de la propia vida, condensando hechos cotidianos de la manera más llamativa posible. Lo ideal sería cubrir un día entero: hacer una especie de diario en un espacio mínimo. Extensión: no más de cuatro páginas con todas las minificciones.
59. Escribir la sinopsis de una novela que respete absolutamente todas las reglas o convenciones de un subgénero cinematográfico: una novela que sea como una película de acción, una comedia romántica, etcétera. Extensión: no más de tres páginas.
60. Complemento del anterior: escribir el argumento de una novela que utilice todas las reglas de un subgénero cinematográfico pero incumpla al menos una de ellas de manera tajante. Por ejemplo, una novela de acción en la que el protagonista muere a la mitad, o una comedia romántica donde la pareja protagónica no termina junta. Extensión: no más de tres páginas.
61. Tomar al azar (de un libro de historia, de internet, de donde sea) los nombres de tres personajes tan remotos entre sí como sea posible: por ejemplo, una celebridad actual, una persona común de hace cien años y un gobernante o artista de hace mil. Escribir el argumento de una historia que los involucre a los tres como coprotagonistas.
62. Empezar a llevar un diario de sueños: una libreta en la que se anoten los detalles de los sueños que se tengan cada noche. Al cabo de una o dos semanas, seleccionar uno de los sueños anotados y utilizarlo como base de un cuento.

63. Complemento del anterior: empezar a llevar (en papel o de cualquier otra manera) una colección de recortes de noticias semejantes: extrañas, chuscas, buenas o malas. Al cabo de dos semanas, seleccionar la más interesante y usarla como base de un cuento.
64. Escribir un cuento con la siguiente estructura rara: que esté dividido en cinco secciones; que en cada sección cuente la historia de un personaje distinto; que el final de la primera sección afecte de alguna manera al personaje de la segunda, y el final de la segunda al personaje de la tercera, y así sucesivamente. El resultado será una historia de cinco personajes cuyos destinos quedan encadenados.



65. Seleccionar al azar una canción u otra pieza musical que nadie en el grupo haya oído previamente. Darse tiempo para escucharla e investigar detalles como su título, su letra (si la tiene) y el nombre de sus intérpretes y compositores. Realizar entonces lo siguiente:
    a) Escribir un cuento con el título de la pieza que, sin aludir directamente a ella, sugiera su misma atmósfera o sentimientos.
    b) Imaginar un personaje que considere a la pieza como la favorita de su vida, por haber estado sonando en un momento importantísimo de la misma. Escribir la biografía, descripción psicosocial y descripción de idiolecto de ese personaje.
    c) Si la pieza tiene letra, escribir un cuento inspirado por ésta pero que no la mencione en absoluto, o bien un cuento que incluya tantas palabras y frases de la letra como sea posible, pero en un orden y con un sentido totalmente diferentes.
    d) Investigar detalles de la vida de compositores o intérpretes de la pieza, y escribir una historia con alguno de ellos de protagonista. En caso de que no se encuentren datos, imaginar un personaje posible que pudiera haber estado involucrado en la creación o interpretación de la pieza y escribir su historia.
66. Partir de una historia conocida, encontrar su tema y escribir una historia que use el mismo tema. Por ejemplo, se puede partir de la obra *Romeo y Julieta* de William Shakespeare, cuyo tema es el amor.
67. Complemento del anterior: considerando la tesis de la historia de la que se parte, escribir otra con una tesis diferente sobre el mismo tema. Siguiendo con el ejemplo de *Romeo y Julieta*, la obra termina –al mostrar la muerte de los protagonistas a causa del odio de sus respectivas familias– sugiriendo que el amor no

fue suficiente para evitar su muerte, pero al convertirlos en víctimas puede poner fin al conflicto de las familias. ¿Qué más se le ocurriría a usted, de usar ese ejemplo, que se puede decir sobre el amor?

68. Escribir la parodia de una historia conocida: una versión burlesca que ridiculice a los personajes o los hechos de la historia original. Luego, como complemento, escribir en tono serio una historia alrededor de un personaje ridículo.
69. Planear una novela del siguiente modo: crear un personaje tan detalladamente como sea posible usando todas las herramientas; imaginar sus antecedentes y elegir un punto de su vida que parezca estable; luego, imaginar un suceso inesperado que altere esa situación y preguntarse cómo reaccionará el personaje, dado que se sabe quién es. Se puede escribir la sinopsis de la novela entera como las acciones del personaje tratando de encontrar una nueva situación estable, y luego se puede escribir entero el primer capítulo de la historia. El suceso que altere la situación inicial puede ser tremendo o trivial: por ejemplo, en la novela *Cosmópolis*, del escritor estadunidense Don DeLillo, el protagonista tiene la intención inicial de cruzar la ciudad en la que vive para cortarse el cabello.
70. Planear un libro de cuentos del siguiente modo: crear la descripción de un lugar, tan detallada y completa como sea posible, usando descripciones extensas; luego, imaginar qué cosas interesantes podrían suceder en ese lugar, y a quiénes podrían sucederles. Se puede escribir una lista de situaciones iniciales, cada una para un personaje distinto; cada situación podría ser la base de un cuento. Luego, elegir la situación más interesante para convertirla en una narración completa, que sería la primera del conjunto. El libro tendría historias en un mismo escenario, y tal vez podría compartir algunos personajes, como sucede en colecciones como *Los cuentos de Canterbury,* del inglés Geoffrey Chaucer, en la que de hecho los personajes, reunidos en una peregrinación, cuentan cada uno su propia historia.

Nota: los dos ejercicios anteriores no son el único modo de planear novelas o libros de cuentos, pero pueden servir para comenzar. En cualquier caso, es importante no desanimarse si no todos los ejercicios pueden realizarse con éxito. Como decía John Gardner, uno de los grandes maestros de la escritura del siglo xx, lo más importante es que quien aspira a contar historias cuente las suyas propias, y emplee tanto de su tiempo como pueda en trabajarlas y refinarlas.

Llegados a este punto, sólo me resta desearle buena suerte en esa labor, que a la vez puede ser una de las actividades más placenteras y estimulantes.

Apéndices

I. Para saber más

La verdad es que toda lectura puede servir al aspirante a narrador: en todas partes, incluyendo los textos considerados menos populares o menos logrados, puede encontrarse una información útil, un pasaje revelador, una frase que resuene en quien la está leyendo y le dé la clave de un argumento o de un personaje. Hay que recordar que el proceso de la escritura es en buena medida un proceso mental, misterioso y complejo.

Por otro lado, hay una gran cantidad de textos narrativos que pueden tomarse como ejemplos, y también escritos que se dedican expresamente a ofrecer conocimientos, estímulos y herramientas para escribir. Como este libro pertenece a la segunda categoría, bien puede terminar con una lista de recomendaciones.

De hecho, son dos listas. La primera ofrece títulos de manuales, instructivos y ensayos dedicados expresamente al acto de escribir, y la segunda es de estudios más profundos y, en ocasiones, más especializados.

Todos los libros dedicados a la enseñanza de la escritura tienen algo –o mucho– de la experiencia subjetiva de quien los escribe. Éste no es la excepción, y por lo tanto mi selección no pretende ser exhaustiva, total, ni mucho menos perfecta: son libros que me han servido a mí y que, por lo tanto, creo que pueden servir a otros. Hecha esta advertencia, agrego que mi intención ha sido ofrecer una serie tan amplia de opciones como me ha sido posible, para que al menos una parte de lo que aquí recomiendo pueda servir a cualquier lector. Ojalá tenga éxito.

Adicionalmente, por supuesto, está el acervo de las Salas de Lectura, en el que hay obras importantes de autores muy diversos y muchas posibilidades de encontrar estímulo, inspiración y toda clase de ejemplos. Y hay muchas historias más esperándonos, incluso, más allá de ese acervo. Una recomendación esencial es no dejar de leer, porque la escritura se alimenta de la lectura: toma del pasado y lo transforma para tener un nuevo sentido en el presente.

1. **Manuales de escritura**
   - Ray Bradbury, *Zen en el arte de escribir*.
   - John Gardner, *El arte de la ficción* y *Para ser un novelista.*
   - Marcela Guijosa y Bertha Hiriart, *Taller de escritura creativa*.
   - Stephen King, *Mientras escribo*.
   - Carlos López, *Decálogos, mandamientos, credos, consejos y preceptos para oficiantes de la escritura.*
   - Gianni Rodari, *Gramática de la fantasía.*
   - Bernardo Ruiz, *De escritura.*
   - Guillermo Samperio, *Después apareció una nave.*
   - Kimberley Snow, *Descúbrete a través de la escritura.*
2. **Estudios sobre narrativa y temas afines**
   - Aristóteles, *Poética.*
   - Mijail Bajtín, *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento.*
   - Bruno Bettelheim, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas.*
   - Jorge Luis Borges, *Ars poética.*
   - Harold Bloom, *El canon occidental* (el libro contiene varios capítulos sobre narrativa; especialmente recomendables son los que se refieren a Miguel de Cervantes, Dante Alighieri, Charles Dickens, Jane Austen y León Tolstoi).
   - Italo Calvino, *Seis propuestas para el próximo milenio.*
   - Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras.*
   - E.M. Forster, *Aspectos de la novela.*
   - Milan Kundera, *El arte de la novela* y *El telón.*
   - Edgar Allan Poe, *Obra crítica.*
   - Vladimir Propp, *Morfología del cuento.*
   - Cristina Rivera-Garza, *La novela según los novelistas.*
   - George Steiner, *Tolstoi o Dostoievski.*
   - Lauro Zavala, *Teorías de los cuentistas.*

Hay muchos otros libros y referencias útiles que pueden encontrarse. Y parte de lo que vuelve interesante el aprendizaje de la escritura es precisamente esa búsqueda, que es un camino distinto para cada persona.

II. Dos herramientas para crear personajes

En muchas ocasiones, los creadores de historias necesitan precisar diversos detalles acerca de cómo son sus personajes. Sobre todo, el propósito puede ser mantener la consistencia de sus características a todo lo largo de la historia, de manera que resulten más creíbles. Hay herramientas útiles y muy simples para crear descripciones de personajes que luego pueden ser usadas como ayuda a la hora de escribir historias. A continuación se muestran dos de ellas, utilizadas comúnmente en los guiones de cine y televisión pero que, me parece, pueden servir también para cualquier otra forma de contar historias.

Se debe notar que lo que se escribe con estas herramientas queda en general fuera de la historia: es material adicional de apoyo.

DESCRIPCIÓN PSICOSOCIAL

La primera de estas herramientas es la descripción psicosocial del personaje: es una lista que funciona como una especie de entrevista con el personaje en cuestión y que también sirve para resumir sus características más importantes.

Para hacer esta lista, basta rellenar una plantilla como la que se muestra más abajo, como si se respondiera a una entrevista en nombre del personaje.

Las características del personaje están divididas en tres grupos: las personales y físicas (las relacionadas directamente con su aspecto), las sociológicas (las que tienen que ver con su entorno y sus antecedentes) y las psicológicas (las que se refieren a su modo de pensar). No es necesario contestar absolutamente todas las preguntas: por ejemplo, un personaje puede no tener ninguna adicción, por lo que en su caso esa pregunta se debe dejar en blanco. También es posible agregar a la lista cualquier otra característica que resulte relevante en un caso particular.

Características personales y físicas

- Nombre.
- Sexo.
- Edad.
- Raza (o especie, si es el caso; por ejemplo, si es un perro en una fábula, o si es extraterrestre).
- Color y estilo de pelo.
- Complexión.
- Peculiaridades físicas.
- Estado de salud.
- Adicciones (si las tiene).
- Manera de vestir.
- Higiene.

Características sociológicas

- Estado civil.
- Antecedentes familiares (aquí se puede incluir toda la información necesaria para conocer su origen y sus circunstancias actuales).
- Clase social.
- Educación.
- Situación económica.
- Ocupación actual.
- Ocupaciones anteriores.
- Intereses (aquellas cosas que le gustan o le llaman la atención).
- Contactos sociales (aquellas relaciones que influyen positiva o negativamente en su vida).
- Ética y moral (los principios por los que se comporta en general).
- Inclinaciones políticas.
- Deportes.
- Aficiones (pasatiempos o modos en los que se ocupa de lo que le interesa).
- Nivel de idealismo (qué tanto desearía que el mundo fuese distinto de como es, más cercano a una imagen ideal).

- Nivel de pragmatismo (qué tanto está dispuesto a transigir o ceder en sus objetivos; qué tanto está dispuesto a cambiar lo que quiere por lo que puede tener).
- Nivel de materialismo (no se refiere a su interés por las cosas materiales, sino a qué tanto cree en lo que existe más allá de lo visible y lo comprobable, lo tangible; por ejemplo, una persona muy materialista no puede tener una creencia religiosa, porque ésta requiere fe en conceptos que no se pueden comprobar).
- Capacidades intelectuales.
- Nivel de ambición (qué tanto se esfuerza por conseguir lo que quiere).

Características psicológicas

- Fantasía favorita (si la tiene; en este caso una fantasía sería un deseo constante e imposible, o muy difícil de cumplir, del personaje).
- Paradoja entre deseo y realidad (si la hay; esto ocurre, por ejemplo, cuando alguien dice estar siempre en la búsqueda de ganar mucho dinero pero en realidad no se esfuerza por obtenerlo; paradoja quiere decir "contradicción aparente").
- Fobias (una fobia es un miedo irracional que incapacita a quien lo padece; por ejemplo, la agorafobia es el temor irracional a los espacios abiertos, y quien la tiene simplemente no puede salir de su casa a riesgo de que le dé un ataque de pánico).
- Preferencias sexuales.
- Valores.
- Cualidades.
- Habilidades.
- Defectos.
- Conducta antisocial (una conducta antisocial es la que contraviene las normas sociales; por ejemplo, dedicarse a tirar o vaciar los botes de basura en lugares públicos).
- Gustos.
- Aversiones.

PLANTILLA DE IDIOLECTO

La segunda de las herramientas para creación de personajes sirve para crearles un idiolecto.

El idiolecto es la lengua, tal y como la usa un individuo en particular: el modo característico de hablar de una persona o de un personaje. Éste es un aspecto de la creación de personajes que a veces se pasa por alto, pero que resulta importante.

Para lograr que los personajes de una historia hablen de manera creíble, puede ser útil diseñar un idiolecto particular para cada uno de ellos. Ese idiolecto

particular, es decir, su manera característica de hablar, puede reflejar también su personalidad y antecedentes.

Para diseñar un idiolecto, debemos saber cuáles son sus componentes principales:

1. **Vocabulario**: qué palabras utiliza el personaje. No se trata de listarlas todas, por supuesto, sino de describir el conjunto. ¿Es un vocabulario amplio, es decir, utiliza muchas palabras diferentes, o por el contrario es un vocabulario reducido, de pocas palabras? ¿Es un vocabulario complejo, con palabras de muchas sílabas y definiciones más complicadas? ¿O es un vocabulario de palabras simples?
2. **Gramática** y **sintaxis**: cómo se estructuran las frases. Un personaje puede hablar con frases sencillas (sujeto, verbo y complemento); otro puede usar frases muy intrincadas, con oraciones subordinadas, muchos adjetivos, etcétera; un tercero puede hablar con frases confusas, que se interrumpan a la mitad o que no lleguen a ninguna parte, y así sucesivamente.
3. **Acento** o **dialecto**: estos nombres se otorgan a las variaciones en el idioma que se dan en una región determinada del mundo. En México, por ejemplo, las personas que viven en los estados del norte del país utilizan ciertas palabras que no se utilizan en el centro o en el sur; usadas como parte de un idiolecto, esas palabras identificarán al personaje como norteño. (Nota: es necesario no abusar en el uso de estos términos, para evitar que el personaje se convierta en una caricatura.)
4. **Jerga profesional**: éste es el vocabulario especializado de un oficio o profesión, y se encuentra, por ejemplo, cuando una persona de cierta especialidad habla con colegas. Un médico puede mencionar términos especializados ("bisturí", "melanoma", "diálisis") que otras personas pueden no entender porque no necesitan utilizarlos y no los aprenden.
5. **Argot**: es el vocabulario proveniente de una cultura o grupo social específico. Es diferente de los dos anteriores porque no depende ni del lugar de procedencia ni de la ocupación de los personajes. Por ejemplo,

los aficionados al futbol, sean quienes sean y vivan donde vivan, conocen términos relacionados con el juego: "tiro de esquina", "saque de meta", "juez de línea"... Estos términos son el argot futbolero, que por supuesto identifica conocimientos y gustos compartidos.

6. **"Malas" palabras**: son términos que se consideran vulgares en una lengua determinada y que se utilizan, a sabiendas de que se les ve mal, en momentos de gran intensidad emotiva (de ira, sobre todo, pero a veces también de tristeza, frustración o hasta alegría). Estos términos van cambiando con el tiempo: algunos son groseros en cierta época y en otras son inocuos.
7. **Estilo verbal**: aquí no se trata de palabras precisas, sino del modo en el que las palabras son afectadas por características particulares (físicas sobre todo) de los personajes. Entre los elementos del estilo verbal puede estar el ceceo o el tartamudeo de un personaje; otro ejemplo: un personaje de edad avanzada que pierda el aliento con facilidad puede hablar con muchas pausas, debidas a que tiene que inhalar con más frecuencia.
8. **Subtexto rutinario**: éste es el elemento más sutil del idiolecto, pues se trata de la actitud o los elementos no verbales que se dejan entrever en el diálogo. Un ejemplo de elementos no verbales: supongamos que un personaje trabaja en una labor que requiere mucha concentración; sin necesidad de explicar esto, es posible escribirle parlamentos en los que se interrumpa o pierda el hilo de lo que está diciendo para indicar que no presta atención a sus propias palabras sino a su labor. Un ejemplo de actitud: un personaje pesimista puede decir constantemente frases que reflejen ese pesimismo, e incluso ser conocido y caracterizado por ellas.

Como ocurre con cualquier otra palabra utilizada en una historia, los diferentes términos de un idiolecto pueden ser conocidos por los lectores o pueden no serlo. Quien escribe debe estar consciente de esto y decidir la complejidad de lo que escribe, considerando que tanto lo muy complejo como lo muy simple tienen ventajas y desventajas.

Se terminó de imprimir en la Ciudad de México, en noviembre de 2012, en los talleres de Impresora y Encuadernadora Progreso, S.A. de C.V. (IEPSA), San Lorenzo 244, col. Paraje San Juan, Iztapalapa, C.P. 09830, México, D.F. Para su composición se utilizaron las familias tipográficas Adobe Garamond Pro y Myriad Pro. El cuidado de edición estuvo a cargo de la Dirección General de Publicaciones del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. El tiraje consta de 5000 ejemplares.